

月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.30

jdkバンドボーカル・コテカナの
コテ放題♥

ついに鉄血宰相が登場！
ドラマCDキャストコメントもいち早くご紹介！
英雄伝説 閃の軌跡 潜入レポート

ファルコムjdkバンド ドラマー・オカジの
人生半キャラずらし

ファルコムニュース

夏コミでも大注目のあのCDを徹底レビュー！
ファルコム音楽の魅力はここにあり！

あの豪華記念本を特別に20ページも大公開！
『Falcom Music Chronicle』特別プレビュー第一弾
・日本ファルコム株式会社 加藤正幸会長インタビュー
・「プレイヤー」に注目すべきCD特集

ティオのファルコムラジオ
めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏

特別講師は鋼の聖女!?
みんな集まれ！ファルコム学園

読んで『零』を振り返られるノベライズ作品を試し読み！
小説『英雄伝説 零の軌跡 金の太陽、銀の月』

読み切り漫画
2人いっしょで、初めて輝く
『The3rd の人々』 Na

『碧えぼ』、ついに始動！ 株式会社キャラアニ
平賀忠和プロデューサーインタビュー



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS



株式会社キャラアニ　プロデューサー

平賀忠和インタビュー

7月11日、『英雄伝説 零の軌跡Evolution』の続編となる、『英雄伝説 碧の軌跡Evolution』が2014年に発売されることが発表された。そこで今回は、引き続きプロデュースを担当する株式会社キャラアニの平賀忠和プロデューサーに、『零えぼ』を振り返りつつ、『碧えぼ』への展望を語っていただいた。

――まず最初に、キャラアニとファルコムの最初のお仕事について教えていただけますか。

平賀忠和氏（以下、平賀P）：グッズの企画・販売等は、かなり前からやらせていただいていたのですが、より密にお話しをさせていただくようになったのは、2009年に発売されたドラマCD『空の軌跡SC ～繋がる絆～』の頃からですね。ファルコムさんが『SC』の発売の際に、『FC』をドラマ化した『英雄伝説 空の軌跡～去り行く決意～』を作られていたので、その続編となる形でドラマCDを作りたいということで企画させていただきました。最初の2枚は本編のダイジェスト的な要素が強かったのですが、やはりキャラクターが魅力的なシリーズですから、ひとりのキャラクターにスポットをあてたものも作っていきたいと思い、『英雄伝説 空の軌跡 ヨシュア物語～封じられた記憶～』を皮切りに、キャラクターもののドラマCDもいくつか作らせていただきました。もともとドラマCDというものは、弊社でもやってきていたことなのですが、この『軌跡シリーズ』は、ストーリー性の高さもあり、ボイスがつくとよりおもしろくなったなという感想でしたね。そして、ファルコムさんのドラマCDを何枚も作らせていただく中で、「ゲーム本編もフルボイスになったらすごいことになるんじゃ」というお話になり、『零えぼ』の企画の芽が生まれてきたというような流れだった覚えがあります。それが2010年の春頃ですね。きちんと企画が固まっていき、具体的に話が進んでいったのは、それから1年後の2011年の春頃になります。

――ちなみに、平賀さんご自身とファルコム作品との出会いについてお聞きしてもよろしいですか？

平賀P：ファルコムさんとの出会いはPC版の『イース』ですね。ライブの打ち合わせなどで、jdkバンドの岡島（俊治）さんとお話する機会があるのですが、ファルコムさんとの出会いがほぼ一緒なんですよね（笑）。岡島さんはたしか友達のお兄さんがプレイをしていて、ファルコム作品と出会ったとおっしゃってましたが、ちょうど私がそのお兄さんと同じぐらいの世代なんですよ。私の場合は家にPCがあったので、いろんな雑誌を読んで親にどれを買ってもらおうかと考えていた結果、『イース』と出会ったという感じでした。ですから、ライブなどで『TO MAKE THE END OF BATTLE』などを聴くと、その頃の思い出が甦りますね。まさかファルコムさんと直接お仕事させていただくとは夢にも思っていませんでした（笑）。

――ライブといいますと、ドラマCDと『零えぼ』の間に、ファルコムライブの運営に直接関わられるようになっていたかと思います。こちらについてもお聞かせください。

平賀P：実はライブに関してはドラマCDよりも前から始まっていまして、ファルコムさんがjdkバンドを再結成し、2007年に大阪と東京でライブをされたことがあったんですね。その東京公演でキャラアニが物販をやらせていただいたのがきっかけでした。そ







こでjdkバンドの生ライブを聴いて、おもしろいなと思い、当時弊社がやっていたラジオとjdkバンドでコラボをやりましょうということでまとまり、恵比寿でライブをやらせていただいたのが一番初めのライブになりますね。ですがその時は、一部はラジオメイン、二部がjdkのライブと分かれていたので、直接弊社が運営したのは一部のみで、本格的に運営として携わらせていただいたのはその次のライブからということになります。

――その頃から多角的に企画を進めていく中で、webラジオもスタートしました。

平賀P：そうですね、あれはこちらからご提案させていただいたのですが、『零えぼ』の企画も進み始めている時期でしたので、宣伝もあわせてできる媒体が欲しいなと思い、ファルコムさんとお話させていただき、今にいたるという流れです。このラジオももうすぐ100回を迎える長寿番組になりましたね（笑）。

――そしていよいよ、『零えぼ』が告知され、本格的にスタートするわけですね。

平賀P：はい。もともとの企画としては、『軌跡』シリーズのフルボイス化ということで、一作目となる『空の軌跡FC』をフルボイス化しようか、という話もあったのですが、『FC』をフルボイス化したとなると、当然『the 3rd』までしないとダメでしょう、となりますよね？　ですが弊社としてもゲーム事業は初めての試みということもあり、ちょうど新シリーズの一作目として発売されたばかりの『零』をスタートとすれば、タイミング的にも旬ということもありいいだろう、ということで、『零えぼ』に決定しましたね。ハード選びに関しては、当初、『零』と同じPSPで出そうかという話もあったのですが、容量が増えることもあり、どうしようかと思っていたところ、PS Vitaが発表されまして。じゃあPS Vitaでいこうと決まりました。

――直接の移植・開発業務に関してはキャラアニではなく、株式会社ピラミッドが担当されていますが、こちらはどのように決まったのでしょうか。

平賀P：実はピラミッドの中野（賢）社長とは以前からお付き合いがあったんですね。ピラミッドさんはPSPなどでの開発実績もかなりお持ちでしたので、その流れでご相談したところ、快諾をいただき、そのままタッグを組むことになりました。

――『零えぼ』の座組みが固まり、実際に開発を進めていくことになり、どのような『進化』をさせようと思われたのでしょうか。フルボイス化というものはもちろんそれにあたるかと思いますが、それ以外にもありましたらお教えください。

平賀P：もちろんフルボイス、最終的にはメインイベントのフルボイス化としましたが、これがまずありました。次に思ったのはBGMです。「ファルコム作品といえば音楽だろう」というイメージがやはり私にもありましたから、楽曲のアレンジと、新曲を1曲追加したいというお話をし、全曲アレンジということになりました。

――「ファルコムといえば音楽」というのは、本家ファルコムでもとても大切にされていることかと思います。その楽曲をアレンジするという提案は、スムースに通ったのでしょうか。



平賀P：快諾していただきましたね。ファルコムさんは基本的にこちらからのご提案がおもしろいものであれば、「NO」とおっしゃることは少ないんですよ。その分、きちんとおもしろいものにしないといけないという責任はあるのですが、ありがたいお話です。

――いろいろな新要素が加えられた『零えぼ』ですが、それぞれについて何かエピソードがありましたらお聞かせいただけますか。

平賀P：まずはイベントフルボイスについてですが、それをやるにあたり、メインキャラクターはもちろんのこと、モブキャラクターにまでボイスがつくことになりましたよね。それに伴い、そのキャラクターたちを誰にやってもらうかということを考えるのはおもしろかったですね。中にはjdkバンドのメンバーにも参加してもらったりしたのですが、個人的にはおもしろい試みだったと思います。

　あとはミニゲームの追加ですかね。今回PS Vitaで出すにあたり、ハードが持っている新しい機能を使うミニゲームを入れると、「変わった！」という新鮮味も増すし、楽しんでいただけるかなと思い、決めましたね。

　アニメーションシーンの追加については、ゲームの本編に関してはもちろんこちらで変えることはできませんので、アニメーションシーンを追加したいということでご相談し、追加させていただきました。ちょうどその頃、『空』がOVA化してまして、その中でエステルがオーブメントを使うシーンがあったんですよ。あの動きがかっこよくて入れちゃおうと（笑）。そういう話もあり、オープニングでティオがエニグマを使うシーンが生まれたという背景があります。

　最後に一番悩んだのは、データ









の引継ぎ機能ですね。ファルコムさんの作品では、データの引継ぎがあることが多いのですが、『零えぼ』はハードが変わることもあり、それができなかったんですね。そこで、すでにプレイをしたことがある方に再び遊んでいただくために何かできないか、ということで生まれたのが、『軌跡でポン！』でした。作っておいてなんですが、難易度を高くしすぎたかな？というのはありましたが、楽しんで作らせていただきました。

——その後、開発を進めていかれる中で、手ごたえを感じられたりしたことはありましたでしょうか。

平賀P：ちょうど発売のタイミング的に、東京ゲームショウで試遊台を出させていただくことになり、そこでのお客様の反応を直接いただいたりというお話はあるのですが、それ以外にも驚いたのが、ファルコムファンが思った以上に身の回りにいたことですね。私自身、ゲーム以外の仕事をしていく中で、いろいろな人と話す機会があるのですが、「実は僕もファルコムファンなんです」というお話をたくさんいただきまして。ｊｄｋバンドのみなさんも同じような体験をよくされているみたいなのですが、こういう業界にいる人ほど、実はファルコムファンという方がたくさんいらっしゃったのが印象的でした。

——そして、開発も大詰めとなり、いよいよ発売となるわけですが、キャラアニとして初めてゲームを製作された感慨などはおありでしたでしょうか。

平賀P：月並みですが、やっぱり「やっと出せたな」という思いでした。あとは、お客様がどう評価していただけるのかなというところでしたね。初動でバタバタとしてしまい、お客様にはご迷惑をおかけしてしまい、申し訳ありませんでしたという気持ちでした。その後、ゲーム全体を評価していただける時期に変わって以降は、評価していただきまして、お客様の方から「碧えぼを出して欲しい！」というお話をいただけるようになりましたので、大変うれしい思いでしたね。実はそのあたりのタイミングですでに、『碧えぼ』の製作に関してはファルコムさんよりＯＫをいただいていたのですが、いろいろと調整を重ねた結果、このタイミングでの告知となりました。

——その『碧えぼ』ですが、今後どのような形にしていきたいと思っていらっしゃるのでしょうか。

平賀P：基本はやはりオリジナルの良さをより昇華させることが第一だと思っています。『零えぼ』をプレイしていただいた方なら分かっていただけるかと思うのですが、イベントフルボイスになることで、物語により一層の深みが出ると思っているんですね。『碧』は『零』と比べるとシナリオのボリュームが2～3割も多くなっていますので、『えぼ』の良さがより活きると考えています。楽曲ももちろんフルアレンジをします。こちらも楽しみにしていただければ幸いです。まだまだ発表をしたばかりでお出しできる情報は少ないのですが、9月に開催されます東京ゲームショウでは、ファルコムさんのブースでも何かできないかと、ファルコムさんと企画の調整をしているところです。

——『碧えぼ』が発表されたばかりですが、『零』『碧』と来たら……というファンの声も聞こえてきます。

平賀P：やはり『軌跡』シリーズといえば……というのはみなさんも思われているのは感じています。私自身、最近再びPS3版をプレイしているのですが、PC版から数えると3回目かな？ですが、3回やってもやっぱりおもしろいんですよね。まだ『碧えぼ』も発表したばかりなのですが、何かやってみたい、という気持ちはありますよね（笑）。

——最後にファンのみなさんのひと言お願いします。

平賀P：先ほども少しお話させていただきましたが、ファルコムさんの作品に携わらせていただくようになってから、ファルコム作品を通していろいろな方と触れ合う機会が増えました。やはりそれは、ファルコムさんが作られた作品というものが丁寧で素晴らしいものだからこそだと思います。今後の抱負としましては、『碧えぼ』もそうですが、原作の良さを活かしつつ、そこに私達ができることを乗せていくことで、ファルコムファンの裾野を広げるというか、そういうことができればと思っています。ゲームやライブ、イベントをしていく中で、ファンの皆さんの間でも新たな絆が生まれ、よりファルコムさんの作品と触れていただけるようになっていただけると、これ以上うれしいことはありません。『碧えぼ』に関しては、2014年の発売と発表させていただいていることもあり、なるべく皆様をお待たせしないよう努力してまいりますので、現時点ではもうしばらくお待ちくださいというところです。よろしくお願いいたします。

製品情報

タイトル：英雄伝説 碧の軌跡 Evolution
プラットフォーム：PlayStation®Vita
発売日：2014 年発売予定
ジャンル：ストーリー RPG
CERO：審査予定
価格：未定
発売：株式会社角川ゲームス

企画・制作：日本ファルコム株式会社、株式会社キャラアニ
開発：株式会社ピラミッド

公式サイト：http://www.ao-full.com/

「碧えぼ」に備えて「零」を読んで振り返ろう!

小説「英雄伝説 零の軌跡」一挙18ページ試し読み!

7月11日、ついにPS VITA
「英雄伝説 碧の軌跡 Evolution」の発売が発表された。
そこで今回、富士見書房より刊行されている
「英雄伝説 零の軌跡」の第１巻を一挙18ページ掲載!
全３巻で「零」の物語を楽しめるシリーズに注目だ!



「兄貴……俺、帰ってきたよ」

風の吹く丘で。
少年は、墓碑に花束を手向けた。
三年ぶりに訪れた兄の墓は、意外にも手入れが行きとどいていた。
ああ、そうか。きっとセシル姉だな。
きっと俺がいない間も、ずっとここに来てくれてたんだ。
少年は、あの人の変わらぬ優しさに気づいて、静かに微笑んだ。
そしてすぐに、胸元にこみ上げた嗚咽をこらえた。
三年経っても、あの人は兄を想い続けてくれている。
けれど兄が死んだ真相は、いまだに解き明かされていない。
三年経っても、なにひとつ変わっていなかった。
良いことも、悪いことも。



けれど少年自身は、この三年で少し背が伸びた。
そして兄には及ばずとも、少しだけ兄に近づいていた。
少年は、まるで兄の肩を叩くように、冷たい墓碑に触れて言った。
「俺も……捜査官になったよ」
その時、背後で正午を告げる鐘が鳴り響いた。
兄が眠る墓地を見下ろす、クロスベル大聖堂の鐘が……

プロローグ

「早く来いよ、アンリ。ほら、こっち、こっち」
「リュウってば、待ってよ～」
二人の男の子が、石畳の道を駆けていく。
すでに日は落ち、暗くなった街には明かりが灯っている。
その暗がりを縫うように、二人はこそこそと中央広場のオブジェに身を隠した。
「よーし、誰にも見られなかったな。しめしめ」
「だめだよ、地下区画なんて！　忍び込んだのがバレたら、先生に怒られちゃうよ！」
「へっ、アンリの弱虫！　平気だよ平気！」
活発そうな男の子リュウは、鼻の下を指でこすった。
「せっかく入口を見つけたんだぜ！　探検してきたら、みんなに自慢できるだろ？」
彼は、オブジェの下にあるマンホールの蓋を指さした。
その蓋は、わずかに外れ、地下へ続く頑丈そうな梯子が見えている。
だがアンリと呼ばれた子は、小声で必死に抗議した。
「だめだって！　それに地下区画は、危ないから封鎖されてるんだよ！」



「危ない？　そんなのただのウワサだろ？」
「ウワサじゃないよ！　街の地下には、アレが出るって父さんが……」
　アンリは、その名を口にするのも恐ろしい様子である。
　しかしリュウは胸を張って、笑ってみせた。
「いくら地下でも、こんな街中にアレがいるワケねーじゃん。だってこんなににぎやかなんだぜ？　ほらっ！」

　リュウは、彼らの街……クロスベル市をあらためて見渡した。
　地面こそ、昔ながらの石畳だが、街灯も整備されたおかげで、街は夜でも明るかった。
　歓楽街にはネオンが煌めき、街を行き交う導力車のサーチライトも道を照らしている。

　そう、導力がこのクロスベル市を一変させた。
　導力化推進を目的とするエプスタイン財団は、七耀石から引き出したエネルギー……地、水、火、風、時、空、幻の力を用いた導力器を世界に普及させた。
　そしてこの街には、エプスタイン財団肝いりの、導力ネットワーク計画が試験導入され始めているのだ。

　リュウは、マンホールの隙間から梯子を降り始めた。

「大丈夫、大丈夫。アレが出てきたら、逃げればいいんだよ」
「ちょっ……リュウ！　置いてかないでよー！」
　子供たちは、長い長い縦穴を下り、やがてこの街の別の顔にたどり着いた。
「うわぁ……ここが……」

　地下区画。
　石畳の下に広がっていたのは、金属で覆われた地下通路であった。
　ひんやりした空気に、リュウは一瞬、身震いした。
「ひ、広いなぁ……それに暗いや」
「ねえ、リュウ、もう帰ろうよ。ここに来ただけでもう十分だよ」
「なに言ってんだ！　探検は、まだまだこれからだぜ！」
「だって向こうが全然見えないよ！　暗すぎるって！」
「ほら、これを点ければ暗くっても……」
　そう言ってリュウがサーチライトを灯した時だった。
「あ……あ……あ……」
　突然、アンリが照らされた場所を指さす。
　リュウは、震えるアンリを不思議そうに見つめた。
「なんだよ？　あ、あ、あ、じゃ分かんねえよ？」

「あ……あ……アレ……！」
ようやくリュウも気づいた。
サーチライトに照らし出された天井にへばりつくアレに。
しかもびっしりと。何十匹も。
二人の生き血を求めて、にたにたと笑う醜悪な笑顔に……。

キキキキキ……
キキキキキ……

無数の叫びが、二人を包むようにこだまする。
天井には、けたたましい声で鳴くコウモリの群れがいた。
だがその身体は、子供たちと変わらぬほど大きい。
左右の牙は短剣ほどもあり、ひと？みで人間を殺せるほどの長さだった。
決して、通常のコウモリではない。つまり……

リュウとアンリは、抱き合って悲鳴を上げた。
「ま……ま……魔獣だあっっ！」

グレイブバット。
この世界に巣くう、凶暴かつ獰猛な魔獣のひとつ。
人里離れた墓地などに生息し、時折、人間を襲うことで知られている。
だが決して、このような街中に現れる存在ではない。

しかし二人の頭上には、何十匹ものグレイブバットがひしめいていた。
血走った眼に見下ろされ、二人は立ちすくむだけである。
「だ、だれか……」
「助け……て……」
もはや声すらかすれ、救いを求める叫びさえ出ない。
その二人に向かって、グレイブバットたちは一斉にはばたき、降下した。
子供たちの身体から、一滴残らず、血液を吸い出すために。
しかし二人が、絶望しかけた瞬間……
「伏せろ！　リュウ！　アンリ！」
鋭い声が、闇を切り裂いた。
同時に閃光。凄まじい電光が、グレイブバットたちを叩き落とす。
それを為した人物を見て、子供たちも、ようやく声を取り戻した。

「ロイド！」
「よかった！　来てくれたんだね！」
名前を呼ばれ、ロイド・バニングスは力強くうなずいた。
栗色の髪に、誠実そうな瞳。
身にまとうのは、白と青の防弾ジャケット。
逆手に握るのは衝撃警棒の一種、ハードブレイカー。
打撃と同時に強力なエネルギーを流し込み、相手を気絶させる武器。
ロイドはそれを左右の手にひとつずつ握り、二人を守るように立った。
「すぐに片づける！」
叫んだロイドめがけ、グレイブバットたちが躍りかかる。
四方八方から、まるで訓練されたような連携攻撃。
しかしロイドは、瞬時に間合いを見切り、左右の武器を振り回した。
「せいっ！　はあっ！」
ロイドは、無数の連撃で魔獣たちを迎え撃つ。
それはアクセルラッシュと呼ばれる、警棒術の必殺技。
ロイドは、グレイブバットを吹き飛ばし、子供たちを背中にかばった。
「今のうちだ！　早く逃げろ！」
「う、うん、でも……」

「あ、あっちにも……」
ロイドは、背後に目をやり、驚愕した。
真っ暗な通路の奥から、のそのそと不気味な巨体が這い進んでくる。
それは、ぼってりと肥満した、見上げるほど大きなコウモリ。
だがその翼は退化し、短い手足をばたつかせて前進している。
肥大化した魔獣メガロバットが、横に伸びた口から涎をしたたらせ、ロイドたちめがけて飛びかかったのだ。
「走れっ！」
ロイドの叫喚と共に、子供たちは元来た道へ駆け出した。
だがメガロバットも、巨体に似合わぬ俊敏さで、三人の頭上に跳躍する。
「まずい！」
ロイドは間一髪、身体をひねって回避する。
メガロバットが臀部から着地すると、頑丈な床がひしゃげ、強烈な震動が広がった。
一撃を外したメガロバットは、手足をもがいて切歯する。
その周囲には、ぱたぱたと新手のグレイブバットたちも集まっていた。
ロイドは、その様子にハードブレイカーを構えた。
「くそっ、いつの間にこんなに棲みついたんだ……」
「ロイド！」

子供たちが、彼の腰にしがみつく。
しかしロイドは、二人に向かって、強い声を発した。
「よし……俺が防ぐ間に、お前たちは梯子を昇って逃げろ」
「だけどロイドは……」
子供たちにも、これが絶望的な戦いだと分かっているらしい。
それでもロイドは、毅然として言いきった。
「気にするな。市民を守るのが俺の任務なんだ」
言ったロイドの肩には、クロスベル自治州警察のマークがある。
そして胸元には、特務支援課のマークも。
この街……クロスベル市の治安を守る一員、ロイド・バニングス捜査官は、再び魔獣たちとの間合いを測った。
「さあ早く！　来るぞ！」
甲高い声と共に、グレイブバットたちが殺到する。
ロイドは、身を挺して子供たちをかばい、警棒を振るった。
魔獣を叩き落とし、吹き飛ばし、打ち倒す。
だがロイドの身体を、魔獣たちの牙が引き裂き、石畳に鮮血が飛び散った。
「ロイド！」
「大丈夫？」

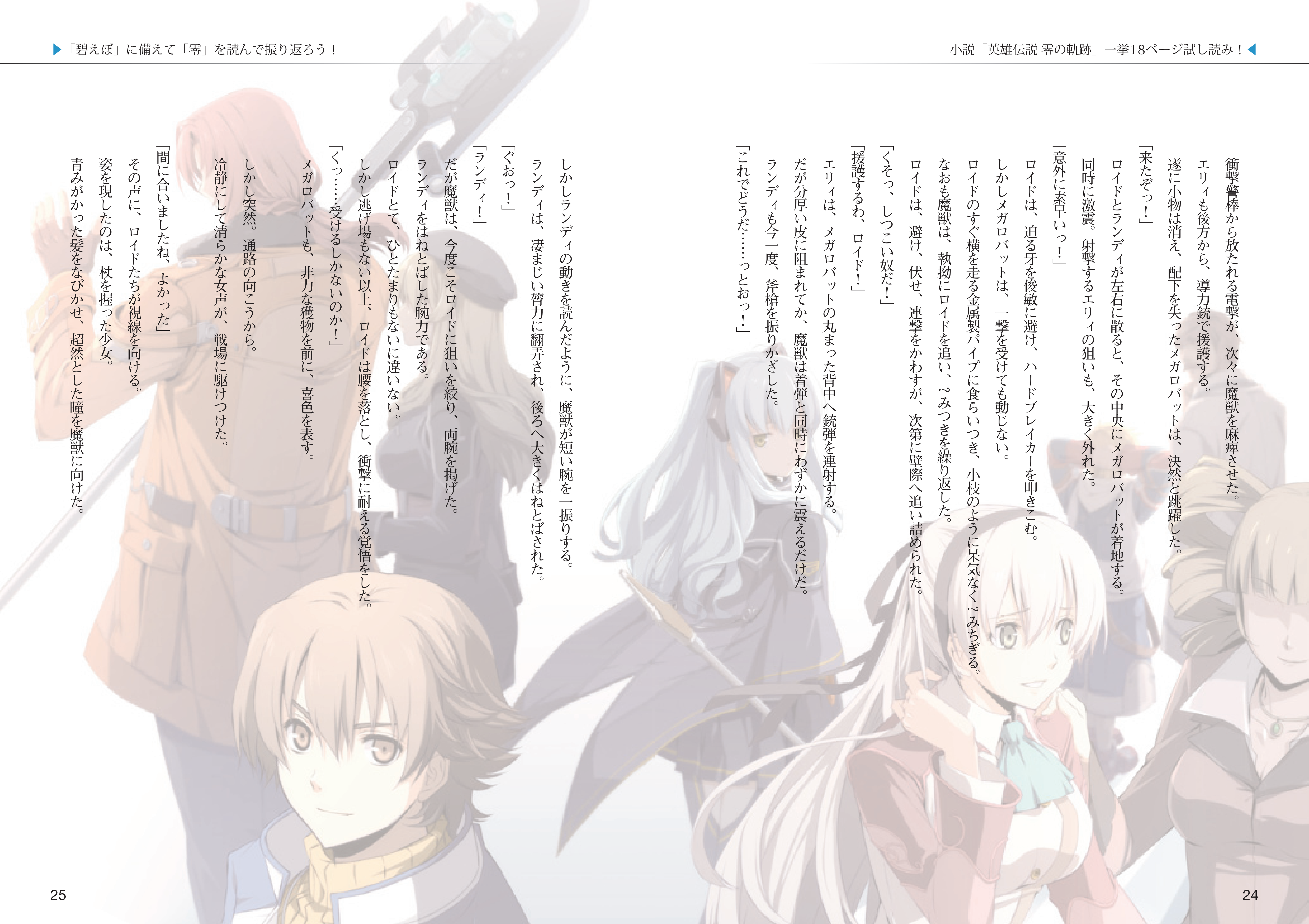
ロイドは、まとわりつく魔獣を必死に振りほどいた。
だが動くうち、失血が、彼の意識を失わせつつあったのだ。
「ぐっ……この程度で……！」
ロイドの視界が、ぐにゃりと歪んでいく。
正面からは、メガロバットがにたにた笑いながら近寄ってきた。
しかしロイドは、もはや接近する敵との間合いすら測れない。
ただ、喉を食いちぎられ、血液を吸われるのを待つだけ……のはずだった。

しかしロイドが気絶する寸前……
乾いた銃声と共に、青白い光球が上空で輝く。
その光球から、優しい光がロイドに降り注ぐと、彼の傷は急速に癒えていった。
「ロイド！　大丈夫？」
聞こえてきたのは、可憐な女声。
声を放った人物は、導力銃プリムローズを連射し、魔獣たちを射貫いていく。
駆けつけたのは、青灰色の髪をなびかせた少女。
ロイドは、青白い光球を放ったのも彼女だと悟っていた。
「ありがとう、エリィ！」
「一人で戦うなんて、あいかわらず無茶ね！」



ロイドとは同い年の十八歳。
エリィ・マクダエルは、射撃テスト満点で警察入りした特務支援課随一の射手である。
その銃撃は、導力魔法を込めた弾丸によって味方をも回復してくれる。
先ほどの回復技ホーリーバレットも、そのひとつ。
そしてもう一人……。
「今さら言うなよ、お嬢。無茶はロイドの十八番だぜ？」
快活な声が、戦場に飛び込んできた。
「今度は俺の番だ！　行くぜ、フレアバタフライ！」
叫喚と共に、火の属性の導力魔法が顕現する。
炎に呑まれたグレイブバットたちは、ばたばたと墜落していった。
ロイドは、それを放った赤毛の青年に声を飛ばした。
「ランディ、すまない！」
応じて、にやりと笑ったのは、特務支援課、ランディ・オルランド。二十一歳。
対魔獣用の斧槍、ソリッドショッカーをぶんっ！　と一閃してみせる。
「パトロールの帰りが遅いと思えば、この有様だ。探しに来て良かったぜ」
ランディは、背も高く、斧槍を軽々と扱う身体もたくましい。
しかしその表情に、ロイドのような生真面目さは無く、むしろ脱力系。

どこかだらしなさを醸し出しつつ、ランディは腰から小さな金属具を取りだした。
「あのな、俺たちにはこういう便利なモノがあるんだ。危険な目に遭ったら、さっさと連絡しろっての」
手にしたのは、折り畳み式の導力器。
表面には、ランディに似合いのビキニ姿の女性が描かれているが、エプスタイン財団開発の、歴とした最新型である。
その名も、第五世代戦術オーブメント、エニグマ。
内部に結晶回路を装着・組み替えることで、七耀石のエネルギーを導力魔法として顕現させ、持ち主の力を強化する。
ランディは、唸るメガロバットを前に、平然とその通信機能を使い始めた。
「あ、もしもし？　ティオすけか？　ああ、ロイドなら見つけたぜ。今、地下A区画の外れだ。ちょいと面白いことになってる。急いで来てくれ」
言うとランディは、エニグマをしまい、再び魔獣たちに向き直った。
「じゃ、続きを始めようぜ？」
そしてソリッドショッカーを一閃。
ランディに薙ぎ払われ、グレイブバットは両断される。
ロイドも、子供たちを物陰へ隠すと、一気に前に出た。
「雑魚はどけっ！」



衝撃警棒から放たれる電撃が、次々に魔獣を麻痺させた。
エリィも後方から、導力銃で援護する。
遂に小物は消え、配下を失ったメガロバットは、決然と跳躍した。
「来たぞっ！」
ロイドとランディが左右に散ると、その中央にメガロバットが着地する。
同時に激震。射撃するエリィの狙いも、大きく外れた。
「意外に素早いっ！」
ロイドは、迫る牙を俊敏に避け、ハードブレイカーを叩きこむ。
しかしメガロバットは、一撃を受けても動じない。
ロイドのすぐ横を走る金属製パイプに食らいつき、小枝のように呆気なく?みちぎる。
なおも魔獣は、執拗にロイドを追い、?みつきを繰り返した。
ロイドは、避け、伏せ、連撃をかわすが、次第に壁際へ追い詰められた。
「くそっ、しつこい奴だ！」
「援護するわ、ロイド！」
エリィは、メガロバットの丸まった背中へ銃弾を連射する。
だが分厚い皮に阻まれてか、魔獣は着弾と同時にわずかに震えるだけだ。
ランディも今一度、斧槍を振りかざした。
「これでどうだ……っとおっ！」

しかしランディの動きを読んだように、魔獣が短い腕を一振りする。
ランディは、凄まじい膂力に翻弄され、後ろへ大きくはねとばされた。
「ぐおっ！」
「ランディ！」
だが魔獣は、今度こそロイドに狙いを絞り、両腕を掲げた。
ランディをはねとばした腕力である。
ロイドとて、ひとたまりもないに違いない。
しかし逃げ場もない以上、ロイドは腰を落とし、衝撃に耐える覚悟をした。
「くっ……受けるしかないのか！」
メガロバットも、非力な獲物を前に、喜色を表す。
しかし突然。通路の向こうから。
冷静にして清らかな女声が、戦場に駆けつけた。
「間に合いましたね、よかった」
その声に、ロイドたちが視線を向ける。
姿を現したのは、杖を握った少女。
青みがかった髪をなびかせ、超然とした瞳を魔獣に向けた。



「容赦はしません。手加減無しでいきましょう」
そして少女は、手にした杖の先端を魔獣に向ける。
あくまで粛々と、一切の躊躇いもなく、少女は言った。
「砲撃様式、起動。導力駆動、最大出力」
言うなり、彼女の魔導杖リカルケインが淡く輝き、先端が砲口状に開いていく。
少女は、目玉を?く魔獣めがけ、ようやく声に力を込めた。
「行きます、エーテルバスター！」
瞬間、閃光が弾けた。
魔導杖から、導力魔法が青白い閃光の奔流となって、魔獣を呑み込む。
さらに一撃は、魔獣を彼方まで押しやり、壁面に叩きつけた。
それでもメガロバットは、身体中を焼かれながら、最期のあがきを見せている。
ロイドは、両腕に力を込め、一気にその胸元へ飛び込んだ。
「これで決める！」
ロイドの警棒が、怒濤の如く、魔獣を打ち据えた。
すると絶叫を発して、メガロバットは爆砕する。
後には屍すら残らず、ただ黒い染みが残るだけであった。
「片づいたか……」
ロイドが、安堵の息を吐くと、物陰から子供たちが駆け寄ってきた。

「やったあ、ロイド！」
「ありがとう！　どうなることかと思ったよ！」
リュウとアンリも、ようやく笑顔を取り戻している。
だがロイドは、二人の頭をきつめにぐりぐりと撫でた。
「あのなあ！　ここは立入禁止区域だぞ。勝手に入りこんじゃ危ないじゃないか！」
「ご、ごめん……面白そうだったからつい……」
「反省してます……」
二人は、しゅんと縮こまっている。
そこへ歩み寄った魔導杖の少女は、短いため息を吐いた。
「まったく……またあなたたちでしたか。ほんとうに懲りない二人ですね」
ティオ・プラトー。十四歳。
彼女が握る魔導杖は、エプスタイン財団開発の最新型である。
そして彼女自身、その実践テストを兼ねて、特務支援課に配属されたという。
ティオは、無愛想にも見える表情でロイドを見つめた。
「それからロイドさん、地下パトロールで何かあった時は連絡してください」
「ごめん。連絡する暇も無くって……」
「……少し、心配しました」
ティオは、小さく言って顔を伏せる。

その時だけ少女の表情に、人間味が浮かんだように思えた。

そこへランディも近づき、斧槍を肩に担いだ。

「遅かったな、ティオすけ。しかしタイミングよく現れるとは感心、感心」

「ランディさんも、召集する時はもう少し正確な位置を教えてください。ちょっと迷ってしまいました」

「へえへえ」

エリィも、疲れたように微笑んだ。

「とにかく無事で良かったわ。早く二人を地上に送り届けないと……」

——本編に続く



THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡 センノキセキ

リベール通信緊急号外 潜入レポート

リベール通信
帝国支部
アッシュ洋平
リベール通信帝国支部の新米記者。先輩であるナイアル・バーンズにあこがれ、日々スクープを追う。

シリーズにおいて帝国の重要人物として登場してきた《鉄血宰相》ギリアス・オズボーン宰相。その存在が『閃の軌跡』に嵐を呼ぶ！





帝国の未来を掌握する《鉄血宰相》動く！

「鋼の意志を養うがいい——“激動の時代”に備えてな。」

ギリアス・オズボーン宰相

年齢：53歳　CV：中田譲治

「鉄血宰相」の異名で知られている帝国政府代表。平民出身の元軍人で、就任してからは帝国全土に鉄道網を敷いて近代化を促進。その一方で、大陸諸国への干渉や、周辺地域の併合・属州化なども推し進めている。貴族が支配する旧い体制に風穴を開けようとしており、「四大名門」と全面対決しようとしている。



レーグニッツ帝都知事

年齢：50歳　CV：馬場圭介

マキアスの父親で、帝都ヘイムダルの行政管理を任されている知事。オズボーン宰相の盟友にして革新派の重要人物。士官学院の理事の一人らしく、リィンたちの実習にも絡んでくるが……。

「ようこそ緋(あか)の帝都へ——歓迎させてもらうよ。」

ヴィータ・クロチルダ

「蒼の歌姫（ディーバ）」と讃えられるオペラ歌手。帝都歌劇場（ヘイムダルオペラハウス）のトップスターで、市民から絶大な人気を誇る。リィンたちが帝都を訪れた際、偶然行き合わせることになる。

「ふふっ……よかったらご贔屓にね、学生さんたち。」

オズボーンをはじめとした新キャラがまだまだ存在！要注目の情報が満載だ!!

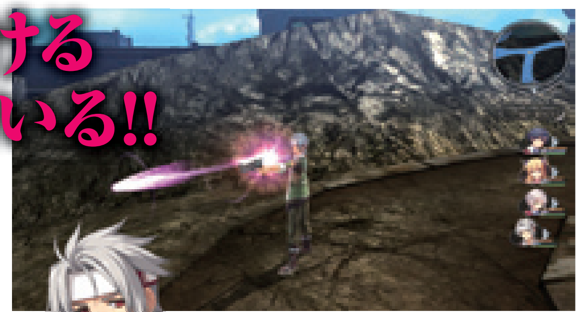
オープニングのお披露目や、プレコミュ主催の「トールズ士官学院　オープンキャンパス」の開催など、発売に向けて動きが活発になってきた『英雄伝説　閃の軌跡』。今回は、《鉄血宰相》ことギリアス・オズボーンや、クロウ&ミリアムなど帝国の要人&Ⅶ組メンバーをサポートするキャラクターたちを紹介！　気になる店舗特典情報もあわせてお届けする。

英雄伝説 閃の軌跡

メーカー：日本ファルコム
機種：PlayStation 3、PlayStation Vita
発売日：2013年9月26日
価格：
[PS3]通常版8,190円(税込)
限定ドラマＣＤ同梱版9,240円(税込)
[Vita]通常版7,140円(税込)
限定ドラマＣＤ同梱版8,190円(税込)

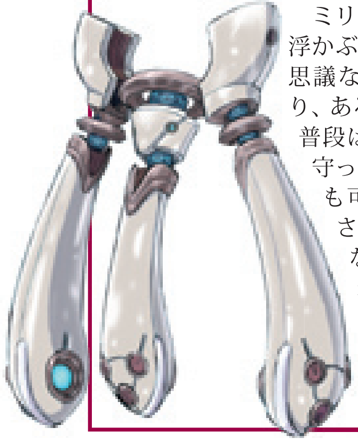
※画面は開発中のものです

VII組メンバーを助ける人物たちはまだまだいる!!



アガートラムとは？

CHECK!



ミリアムが連れている、中空に浮かぶ２mほどの銀色の傀儡。不思議な質感の素材で造られており、ある程度自在に変形するほか、普段は半透明状態でミリアムを守っている。高速飛行することも可能。その剛腕から繰り出される攻撃は凄まじく、巨大な岩すら一撃で粉砕する。



クロウ・アームブラスト

年齢：19歳
使用武器：「二丁拳銃」
CV：櫻井考宏

トールズ士官学院の２年生で、平民クラスのＶ組に所属する男子生徒。ギャンブル好きのお調子ものだが、いざという時は“頼りになる兄貴分”として、リィンたちをフォローしてくれる。一年の時にARCUSの試験導入に参加しており、その縁でトワやアンゼリカ、ジョルジュと仲が良い。最近では「ブレード」というカードゲームにハマっている。

「お勤めゴクローさん――調子の方はどうよ？」

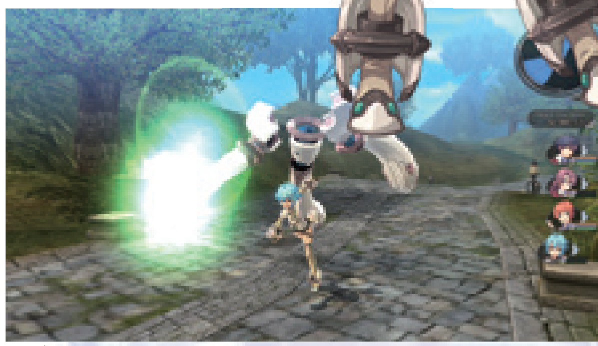


ミリアム・オライオン

年齢：13歳
使用武器：「アガートラム」
CV：小岩井ことり

アガートラムと呼ばれる銀色の異形の傀儡（くぐつ）を連れた謎の少女。「白兎（ホワイトラビット）」というコードネームで帝国各地を飛び回っており、何者かと頻繁に連絡を取り合っている。所属などは不明で、リィンたちの味方として行動することもあれば、敵対することも。なぜかARCUSを所持しており、戦術リンクを結ぶことができるが…。

「ニシシ。それじゃあ行こっか、ガーちゃん♪」



「技術部へようこそ――困った事でもあったかい？」

ジョルジュ・ノーム

年齢：19歳
使用武器：「ハンマー」
CV：森岳志

学生ながら士官学院の技術棟を任されている、平民クラスの２年生。ARUCSの整備やクオーツ精製、武器の改造強化など、あらゆる面でリィンたちをサポートしてくれる。アンゼリカたちと仲がよく、彼女の導力バイクは彼が１年終了時に課題で組み上げたもの。



セリーヌ

年齢：？歳
CV：相沢舞

士官学院やトリスタの街に最近出没するようになった黒猫。優美で艶やかな毛並みをしており、住民や生徒たちから可愛がられているが、「人間が奉仕するのは当然」とでも言わんばかりの態度で接する。実はエマの猫で、彼女が入学の際にこっそり連れて来た。

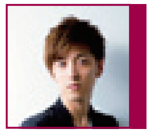
「ニャアァァ……ニャオン。」

次のページではクロウたちのキャストコメントを掲載！

キャストコメントPART3

VII組のサポートメンバーとしてパーティに加わる２人と、オズボーンとルーファスの《革新派》と《貴族派》の２大巨頭を演じた４人のキャストのコメントをお届け！

クロウ・アームブラスト ▶ 櫻井孝宏氏



【代表作】
・クラウド・ストライフ（ファイナルファンタジーシリーズ）
・枢木スザク（コードギアス 反逆のルルーシュ）
・松雪集（あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。）



■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
櫻井：歴史あるタイトルに参加できて光栄に思っています。長く続く作品はそれだけの魅力があるということですし、今作もドラマチックで壮大な物語なので、皆さんの期待を裏切らないように収録に臨ませて頂きました。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
櫻井：元気がよくてポジティブでノリがいい、ちょっと軽いんですけど華やかなキャラクターです。ちゃんと先輩然としたところもあるので、そのメリハリが面白いなと思いました。基本的にはゆるいですけどね！（笑）　いざという時に頼りになる人なんだと思います。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
櫻井：シリーズを熟知している皆さんにはもちろんのこと、今回『閃の軌跡』で初めて作品を知る方にも楽しんでいただけると思います。作品に触れて「軌跡シリーズ」の奥深さと面白さを知っていただきたいですね。よろしくお願いします！

ミリアム・オライオン役 ▶ 小岩井ことりさん



[代表作]
・武者小路祝（断裁分離のクライムエッジ）
・波濃浮亭木胡桃（じょしらく）
・うつつ（ガッチャマン クラウズ）



■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
小岩井：一人称が「僕」っていう役を演じるのは初めてだったので新鮮でした。最初はこのキャラクターの絵を見て少女っぽい声でやってみたんですけど、もうちょっと少年っぽくということで。少年よりの「僕」を生かした女の子として演じさせていただきました。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
小岩井：ミリアムは無邪気で元気いっぱいな女の子なんですけど色々事情を抱えておりまして…そういうところもチラホラ冒頭から見えてきているんですけど、その事情を抱えている部分と無邪気な13歳の女の子らしいところがあるキャラクターでした。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
小岩井：他の色んなキャラクターの絵を見せていただいたんですけど、それぞれ個性豊かなキャラ同士のかけ合いがシリーズを楽しんでいただいている方はとてもワクワクできるものになっていると思いますので是非ぜひプレイしていただけたらなと思います。楽しみに待っていてください！

ギリアス・オズボーン宰相 ▶ 中田譲治氏



【代表作】
・言峰綺礼（Fate/Zero）
・アーカード（HELLSING）
・ディートハルト・リート（コードギアス 反逆のルルーシュ）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。

中田:キャラ表をいただいた時にわりとすんなり入れたんですよね。「鉄血宰相」と呼ばれているんですけど、なかなか見た目も重厚ですし野心家で理想もあって、厳しそうだけど怖いだけでは皆もついてこないでしょうから表面的には常識人だったりうまく部下を使ったりという色んな意味で大人かなというキャラクターですね。イメージしやすくて演じやすかったです。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。



中田：前回演じた「ドラマＣＤ 空の軌跡 オリビエ物語」ではオリビエとお互いに牽制しあったりしていて、今回もあいつのことですからちょっかいを出してくると思うんですけど、意外とＣＤの時のキャラクターとはズレがなかったので見た目の印象っていうのは結構大事なんだなと思いました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。

中田：前作に引き続き、今回は誰にどんなスポットが当たるか楽しみにしていらっしゃると思うんですけど、画面も大きくてすごく楽しめるんじゃないかと思います。その中で僕の役は見るからに大物感があって、それに負けないように演じさせていただきましたのでその存在感も感じつつ、「閃の軌跡」から始まる新たなストーリーを楽しんでいただきたいと思います。

ルーファス・アルバレア役 ▶ 平川大輔さん



[代表作]
柳生宗朗（百花繚乱 サムライブライド）
竜ヶ崎怜（Free!）
大蛇卓（緋色の欠片）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。

平川：以前『零の軌跡』でツァオ・リーという役を演じさせていただいて、その時も非常にやりがいのある面白いキャラクターでした。今回そのキャラもまだ全貌が掴みきれていないなかで、新しい役をいただけるのは役者としてありがたいし嬉しいことです。でもどうやって違いを表現しようかというのは現場に入っていくなかで「困ったぞ」と（笑）。それでも自分なりに精一杯演じさせていただきました。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。

平川：非常に貴族然とした人ですね。かと言って仲間たちに対して鼻にかけたいやらしいところがあるわけでもなく、理解のある良い兄であり冗談がきくところもあり。ただ、反対勢力との間では自らの立場を強く主張してそれを保っていくことに重きを置いている。柔らかい表現をしているようにも聞こえるんですが、中はお堅いのかもしれないです。平民が入ってこられない世界の人っていうのを気持ち匂わせることができれば、と思いました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。

平川：「軌跡」シリーズとして非常に長い期間、大勢の方にご支持をいただいている作品にまた新しい役で加えていただけて僕自身とても光栄に思っています。世界がどんどん広がっていってるので、今まで過去のシリーズをプレイしていただいた方は「この先どうなっていくんだろう」という楽しみがあると思いますし、今回初めて手に取っていただいた方も「何がどうなってこうなったんだろう」とさらに過去の作品に興味が出てくる作りになっているかなと。たくさんのキャラクターが出てきますので、是非プレイしていただき、皆さんの中の「軌跡」を大きくしていただけたらいいなと思います。僕自身はツァオとルーファスが会話しないことを心から願っています（笑）。



ぶらり帝国旅

帝国最大級の都市の見所を紹介！

西ゼムリア大陸最大級の規模を誇る都市・ヘイムダル。帝国全土に張り巡らされた鉄道網がこの街に集まっているほか、皇帝の居城があるなど、帝国の中心地にふさわしい場所となっている。これまでも何回か町中の様子をお届けしてきたが、今回はさらに詳しく施設などを紹介！



帝都地下道

↓帝都の地下に広がる、暗黒時代（中世）に築かれた広大な地下道。水路が走っている場所があるほか、地下墓地（カタコンベ）となっている区画もあるらしい。





ガルニエ地区

←帝都の北西にある高級歓楽街。写真は「帝都歌劇場」。ほかにも老舗のホテルや、高級宝石店などがある。

ヴァンクール通り



アルト通り



ほかにも帝都には帝国を代表する報道社「帝国時報」や、過去に襲撃を受けた"とある民間団体"の支部の跡などもある。見所が満載だ！



ドライケルス広場

↑帝国の最北に位置する広場。広場の中央には、帝国中興の祖である「ドライケルス大帝」の像がある。

現在判明している属性ランクなどをチェック！

「トールズ士官学院　オープンキャンパス」での体験版などで、パーティメンバーやその能力などが見えて来た。ここでは、現在わかっているパーティメンバーのオーブメントと攻撃の２つの属性を紹介しよう。

キャラクター	メイン	サブ	斬	突	射	剛
リィン	時	火	S	-	-	-
アリサ	火	空	-	-	S	-
マキアス	地	幻	-	-	A	B
フィー	風	時	B	B	B	-
アンゼリカ	空	時	-	A	-	A
エリオット	空	水	D	D	C	C
ユーシス	空	風	A	B	-	-
ガイウス	風	地	-	S	-	-
クロウ	時	水	-	A	A	-
ラウラ	水	火	A	-	-	A
エマ	幻	火	D	C	C	D
サラ	風	火	A	A	A	-
ミリアム	幻	地	-	-	-	S



↑戦闘では、アーツの属性以外にも攻撃属性が重要に！

得意な属性を把握して強敵に備えよう！

お気に入りを見つけよう！ SHOP特典をチェック!!

ダウンロードコンテンツなど、店舗ごとに特徴的な特典が用意されているのも『閃の軌跡』の魅力！ お気に入りを見つけて予約しよう!!

初のDLC特典が登場!



ローソン・HMV

DLC　特科クラス《VII組》ローソン限定オリジナル衣装

←ローソンの店員の制服風な衣装。ローソン店内のLoppiまたは、ネットショップのエルパカで予約が可能だ。



Game TSUYAYA

DLC特科クラス《VII組》TSUTAYA限定オリジナル衣装

↑「漆黒の戦線（シュバルツ・リーニエ）」という名前の衣装。胸元にはTポイントカードのようなワンポイントが。



ゲオ

DLC特科クラス《VII組》ゲオ限定オリジナル衣装

←衣装名は「空の軌跡　ジェニス王立学園」。クローゼが通っていたジェニス王立学園をイメージしたものになっている。



工画堂オムニショップ 戦術オーブメントARCUSラバーストラップ

Amazon.co.jp/ソフマップ/ビックカメラ/ヨドバシカメラ/ヤマダ電気/Joshin/エディオン/WonderGOO/アニメイト

DLC戦術オーブメントARCUSオリジナルカバー＋士官学院入学祝いアイテムセット

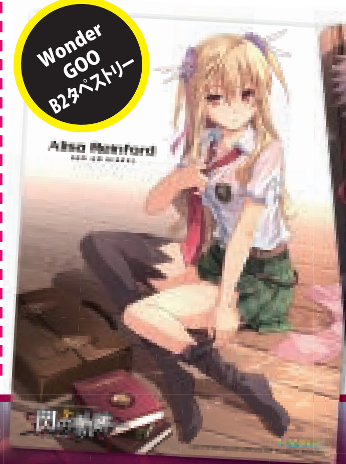
- Sレアクオーツ「朱雀刃」×1
- アクセサリー「ぽかぽかソックス」×1
- アクセサリー「ふわふわストール」×1

上記にくわえて、以下のショップではオリジナルグッズがつく





いまじんいまじんオリジナル図書カード



WonderGOO B2タペストリー



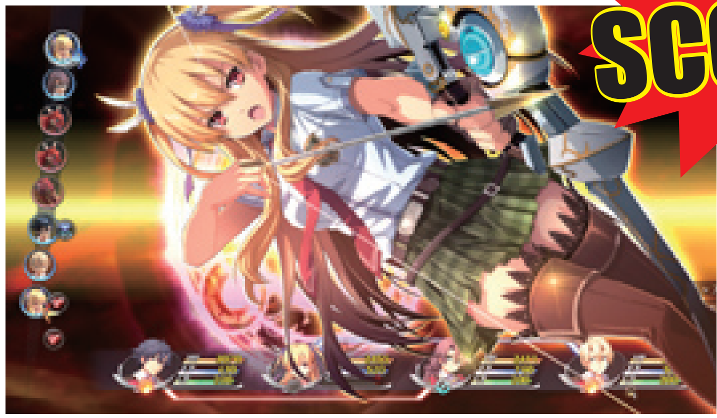
ソフマップ テレフォンカード



とって出し SCOOP!

VII組ファッションチェック！

プレコミュの近藤社長によるスペシャルミニ動画コーナーで、VII組メンバーの制服が季節にあわせて冬服から夏服へと変わることが判明した！ ここではファッションチェックとして、夏服と水着のそれぞれのポイントに注目していく。



トールズ士官学院夏服

冬服と違い、夏服ではキャラクターごとに着こなしに大きな違いはない。赤いネクタイを着けることで、VII組所属とわかるようになっているようだ。なお、シャツの背中に紋章のようなものが描かれているが……。

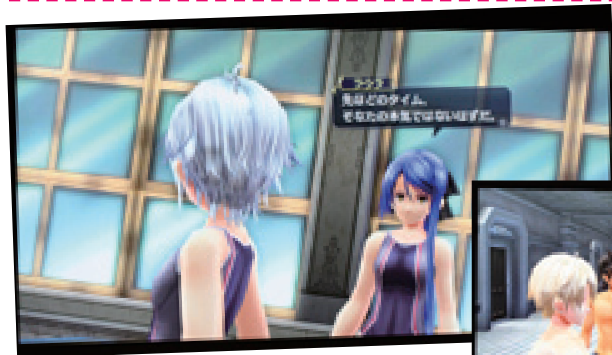


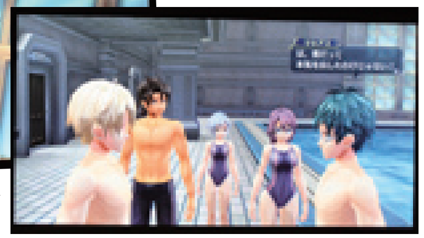


↑夏服での教室のシーン。なぜかみんながガイウスを囲んでいるが？背中の模様がよくわかる。

スクール水着

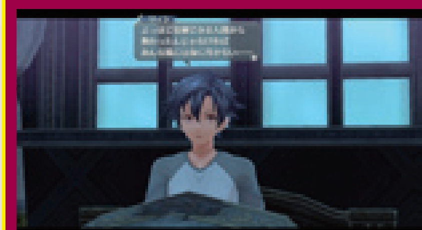
夏と言えば、コレ！ みんな大好きなプールの時間に着用する水着。男子はサーフパンツ風で、女子はいわゆる競泳用の水着風。男女ともにワンポイントとして白いラインが入っている。この格好での戦闘は？





↑→プールでのイベントシーン。女子はボディーラインがしっかり出て、いろんなことがわかっちゃう！

今月のこの1枚 なんと寝巻き姿もあるぞ！



写真を見ると、なんとリィンが寝巻き姿に。他のVII組メンバーの衣装もぜひ見てみたい！

リィンはラフにTシャツを着て就寝するようだ。

CHECK! EQUIP画面で服が変えられる！

EQUIP画面の一番下の欄に注目！ ここでキャラのコスチュームを変えることができる。どんな服が用意されている？



↑服だけでなく、装飾アイテムなども付けられる模様。こちらも気になる！

『閃の軌跡』限定ドラマCD同梱版から
キャストコメントが到着！

限定版に同梱されるドラマCD『英雄伝説 閃の軌跡　帰郷〜迷いの果てに〜』の収録を終えたばかりのキャスト陣からコメントが到着した。惜しくもゲーム化されなかった重大な終盤のシナリオとは？　気になる内容に迫る！



エリオット・クレイグ ▶ 白石涼子さん



■収録を終えられた感想をお聞かせください。

白石：結構シリアスなドラマかと思いきや、ギャグ展開があったりで癒されましたけど、エリオットは言うほど展開に絡まずに「音楽が好き」っていうスタンスでいたので、ひたすらリィンかっこいいな！　と思っていました（笑）。エリオットの目線から見ても頼れるキャラクターだし、エリオットは芯が強くても男の子らしいっていう感じでは無いので、自分にはない魅力ですよね。

■今回のドラマＣＤの聴き所などお聞かせください。

白石：リィンの家族関係とかが濃く描かれていて、そこがすごく深いなと思いました。音楽のこともいっぱいしゃべったんですけど、そこがどうなっているか楽しみで、皆さんも想像しながら聴いていただけると嬉しいです。

■最後にファンへのメッセージをお願いします。

白石：ドラマCDでもエリオットを演じることができて嬉しかったです。各キャラクターが魅力的で、みんなのことを知れば知るほど物語にハマっていくと思うので最後までプレイしていただきたいなと思います。エリオットのことも可愛がってください！　よろしくお願いします。

フィー・クラウゼル ▶ 金元寿子さん

■収録を終えられた感想をお聞かせください。

金元：ゲームではストーリーを一本しっかりやったのですが、このドラマCDはお休みで素の部分が出ているところなので、とても楽しく演じさせていただきました。フィーちゃんはすごくぶっきらぼうなので、Ⅶ組の輪の中に入った時にどういう感じになるのかなと思ったんですけど、本編をやってた時よりも彼女のことがわかりやすくなりました。打ち解けた感が楽しかったです。

■今回のドラマＣＤの聴き所などお聞かせください。

金元：みんな出てくるので、全員集まった時の雰囲気が楽しめますね。ほのぼのもありギュっと締まる展開もあり、自然な流れで聞いていただけるかと思います。フィーはこのドラマだとちょっと明るめなのでそこも気にしてみてください。

■最後にファンへのメッセージをお願いします。

金元：ドラマCDにも引き続き出演させていただいてすごく楽しかったです。たくさんキャラクターがいるんですけど、それぞれ何かを抱えていたりするのかななんて思ったりして、それをより掘り下げるのが楽しみだなあと思います。フィーは戦闘シーンがすごくかっこいい子なので是非楽しんでプレイしていただければ嬉しいです。

エマ・ミルスティン ▶ 早見沙織さん

■収録を終えられた感想をお聞かせください。

早見：ゲーム本編の収録の時、キャラクターの絵はいただいて見ていたんですけど、やっぱり声が入ったものを聴きながら収録すると全然違うなと思いました。このドラマCDは『閃』の物語に沿っているんですが遊び心が入っていたり、とてもバランスがよくて飽きないドラマだなあと思いました。

■今回のドラマＣＤの聴き所などお聞かせください。

早見：このドラマＣＤはリィンがいっぱいしゃべります！（笑）　ゲームをプレイしていない方はこれを聴いてからプレイすると、ドラマＣＤの出来事が思い出せて楽しいと思います。逆にもうプレイ済みの方はキャラクター像や裏話がたっぷり入っているので、どちらにしても楽しんでいただけると思います。

■最後にファンへのメッセージをお願いします。

早見：シリーズを楽しみにしていた方にはまた新鮮な要素もあったり過去の部分と比べたり、楽しめるところがいっぱいあるなと思います。キャラクター同士のかけあいが魅力的ですし、心を揺さぶる様々なシーンをゲーム・ドラマＣＤとも最後まで楽しんでいただければ嬉しいです。

ラウラ・アルゼイド ▶ 伊瀬茉莉也さん

■収録を終えられた感想をお聞かせください。

伊瀬：以前ゲームで演じさせていただいたキャラクターをまたこうして演じることができるっていうのは役者としてすごく嬉しいです。キャラクターの本編とは違うコミカルな一面を見られるのって、ファンの方にとっても新しい発見があると思うんですけど、演じている私達もそういう発見ができることってすごく嬉しいんですよね。また皆とかけ合いができるっていうのはすごく幸せだなあと思いました。



■今回のドラマＣＤについてお聞かせください。

伊瀬：今回は皆で温泉に行くんですけど、そこでちょっとしたハプニングがありつつ皆で結束して戦うシーンもあったりして、見どころがたっぷりな話になっています。ドラマＣＤではゲーム本編でラウラの持っているイメージを忠実に再現させていただきました。コミカルなんですけど彼女は冷静です（笑）。あえてマジメにつっこむからおかしい、みたいな狙いがあったように思えます。ラウラらしく、でもそれがボケになる感じですね。

■ファンの皆様にメッセージをお願いします。

伊瀬：いよいよゲーム発売になります！　限定版のドラマＣＤは本編の中のある１日を取り出したようなサイドストーリーになっていますので、ゲームと合わせてドラマＣＤも楽しんでいただけるかなと思います。私自身も『閃の軌跡』がもっともっと続いてラウラというキャラクターをより深く演じていけたらなと思っていますので、皆様是非とも応援していただけたら嬉しいです。よろしくお願いします！



ユーシス・アルバレア ▶ 立花慎之介氏



■収録を終えられた感想をお聞かせください。
立花： ユーシスはゲームではツンケンしてるところが多かったんですけど、今回はちょっと打ち解けている感じです。学校や高校の仲間内での楽しさってこんな感じだったかなあと思い出しながら演じさせていただきました。

■今回のドラマＣＤについてお聞かせください。
立花： ひと言で言えば……温泉？（笑）でもその辺はほのぼのだけではなく、きちんと冒険モノな内容になっていたりします。ほのぼの感と「軌跡」シリーズが持つドラマ性みたいなものが入っている二度おいしいドラマですね。ユーシスに関しては気持ち打ち解けている部分を注目していただきたいです。

■ファンの皆様にメッセージをお願いします。
立花： 僕も実は『ドラゴンスレイヤー』時代からやっているファンなので、昔から作品自体が好きな方っていうのはかなりいますし、その期待に応えられる作品になっていると思いますので是非ゲームをプレイしていただきたいです。ドラマＣＤのほうもよりⅦ組を知るための必需品かと思いますので、こちらも是非限定版をゲットしてＣＤを聞いていただければなと思っております。よろしくお願いします！

ブルブラン ▶ 三浦祥朗氏


※「英雄伝説 空の軌跡SC」より

■収録を終えられた感想をお聞かせください。
三浦： ブルブランにまた会えて光栄です。役と同じで神出鬼没に来るお仕事なので（笑）。来ると「来た！」ってテンションが上がって、そのテンションを役に反映させればいいのでとても演じやすいキャラクターです。楽しく演じました。

■今回のドラマＣＤについてお聞かせください。
三浦： こういう温泉でキャッキャするのとかは本編ではなかなか描けないのでいいですね。僕らの日常にも近いところをかいつまんで見せるドラマＣＤはやっぱり楽しいなと思います。そんな中、どこに出てくるかわからないんだったら女風呂に出てくればいいのに雪山で出てくるなんて……しかも雪山でこの衣装は完全に迷彩ですよ（笑）。ブルブランは相変わらずおいしいところを攫っていきますね。基本的に今回も行動理念は「美」です。

■ファンの皆様にメッセージをお願いします。
三浦：「Ｂ」がどう関わってくるかは言えないんですけど、これだけ色々続いて伏線が張り巡らされた作品なのでプレイして楽しいのは当たり前ですよね。「軌跡」シリーズが初めてという人でも、「閃の軌跡」から始めていただいて気になったら前のシリーズ作品を触ってみるというのでもいいと思います。世界の広がり方が宇宙なので、楽しんでいただければ嬉しいです。


まったくもう
アンタがいない時の エステルったら そりゃあもう 見てられなかったんだから
なのに!! なんで!! 今度はその 逆を!
いいこと!? アンタあんまり 思いつめんじゃ…
別に とり乱したりは してませんよ
だーかーらー その強がりが 見てらんない だっつの!!
はぁ…
このっ おバカっ
姉貴分として は!
まぁバカだなんだと 言われようが 男の意地ってのは あるからな
そんなの クソくらえよ
あとでエステルに みっともない様子を 知らせる訳にも いかねえし
なにより

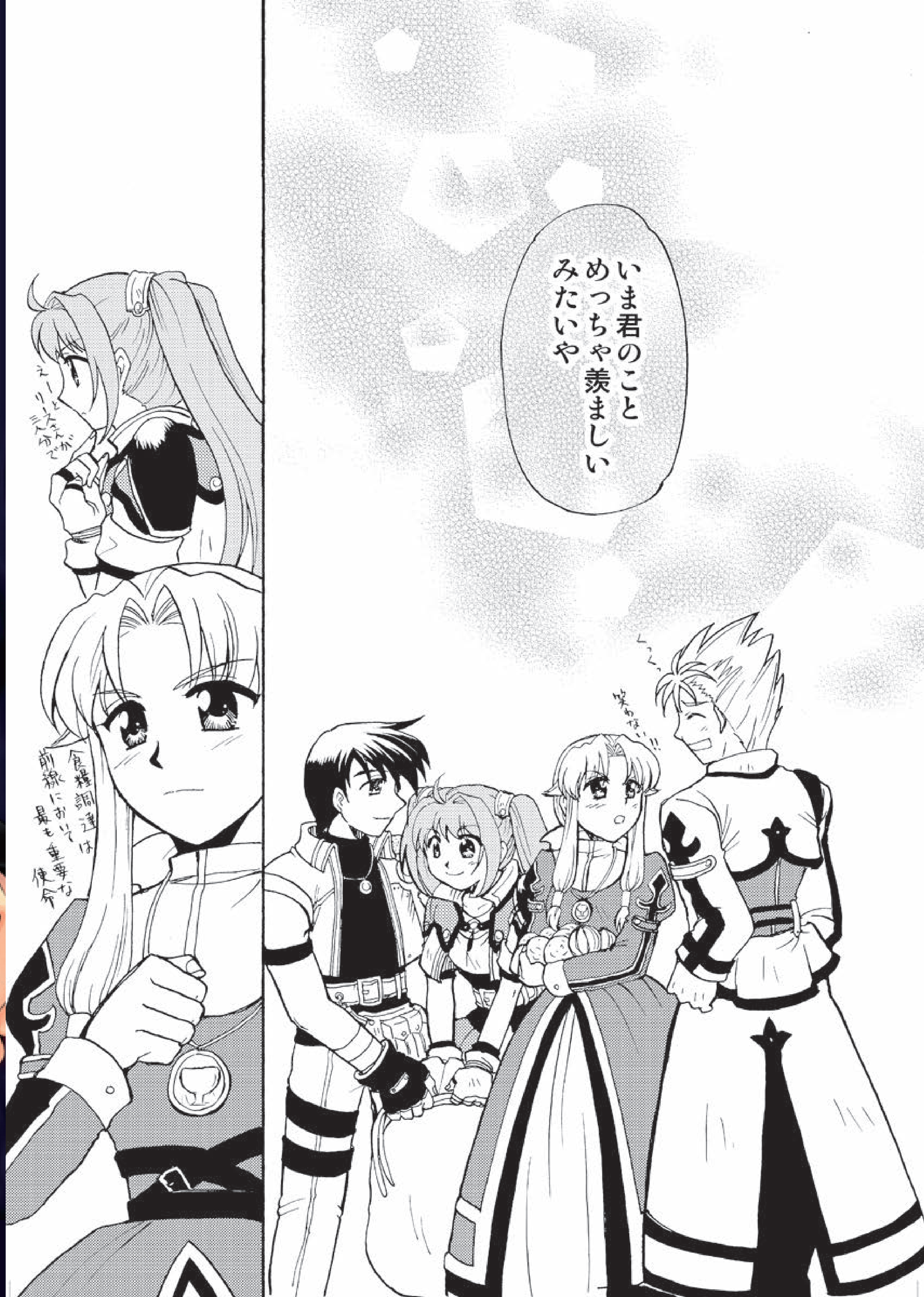

気合い入れて 行動すんのが あいつを見つける 一番の近道だからな
アガットさん…
おい ヨシュア!
エステルの奴が 見つかったら 腕試しを兼ねて お前らまとめて 乱稽古だからな
付き合えよな
はい! もちろんです!
ちょっと ヨシュア! その時は 二人共 こっちにも 付き合い なさいよ!
そうだとも ヨシュア君!
おまえら…

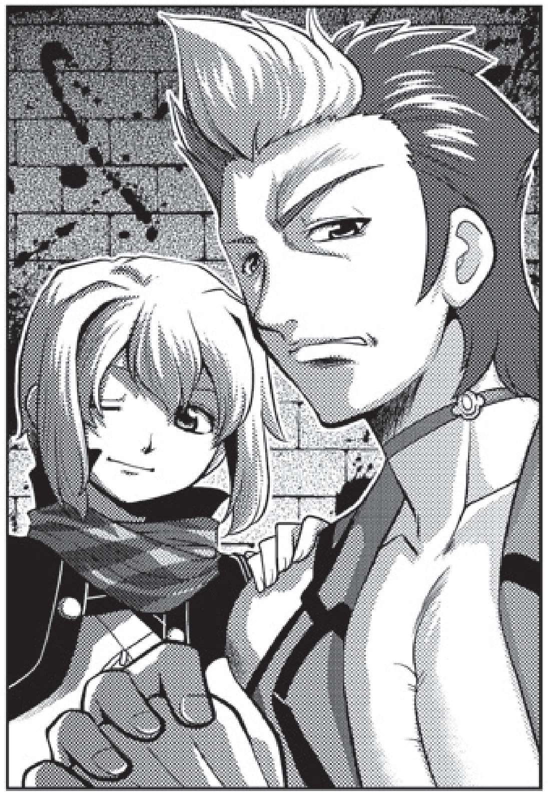

愛しのヨシュア君に麗しのシェラ君飲み友達のジンさんや華麗な女性陣皆との再会はこの上ない幸福
だがっ
だが やはりいただけない!
なぜならボクの愛する宝石達は陽光を浴びてこそ本来の輝きを放つというもの!!
そうっ
すなわち
ラブイズビューティフル!!
ず〜る
ず〜る
すまんな
騒ぎたてて
いえ…
アレはアレで君の恋人の事を心配しているのだ
君達は
少し違いますよ
なに?
あのお調子者にとって
世話になった「リベールの恩人」だからな
「リベールの友人」です
フ…
そうか
はい



※エステル封印石から解放後
なぁ ヨシュア君
今回の エステルちゃんの 不在には君も 色々と自分の した事について 省みちゃったん とちゃうか？
もう二度と 可愛い彼女を 放ったらかしたら アカンで〜
ケビンさんの ほうこそ
ん？
リベールでは エステルと 行動を共に していて
自分が 残してきた 大切な人や
僕に対して
色々と 感じる部分が あったんじゃ ないですか？
うっ
余計な事 言うた
でも
もう みすみす
簡単に 手放したりは しませんよね？
大漁〜♪
はぁ
あのな ヨシュア君
オレ…



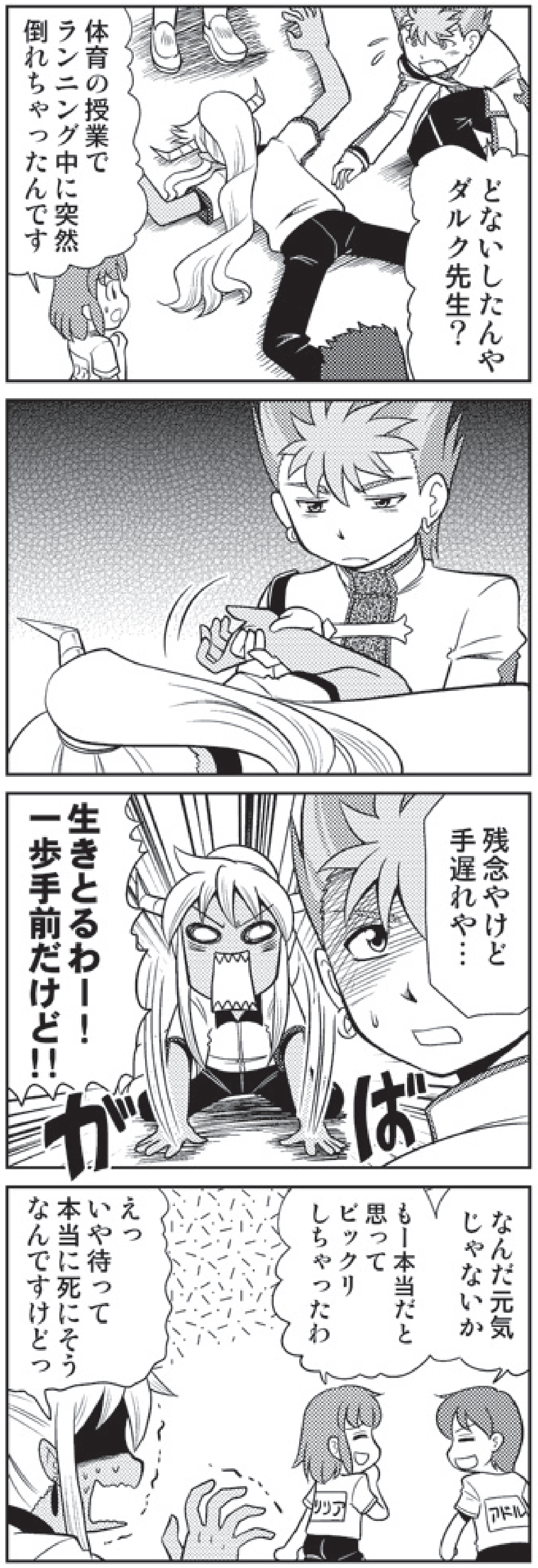

いま君のこと
めっちゃ羨ましい
みたいや
えーとリースさんが三人分で
食糧調達は前線において最も重要な使命
くっくっ
笑わない!!



みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ

命がけのコント



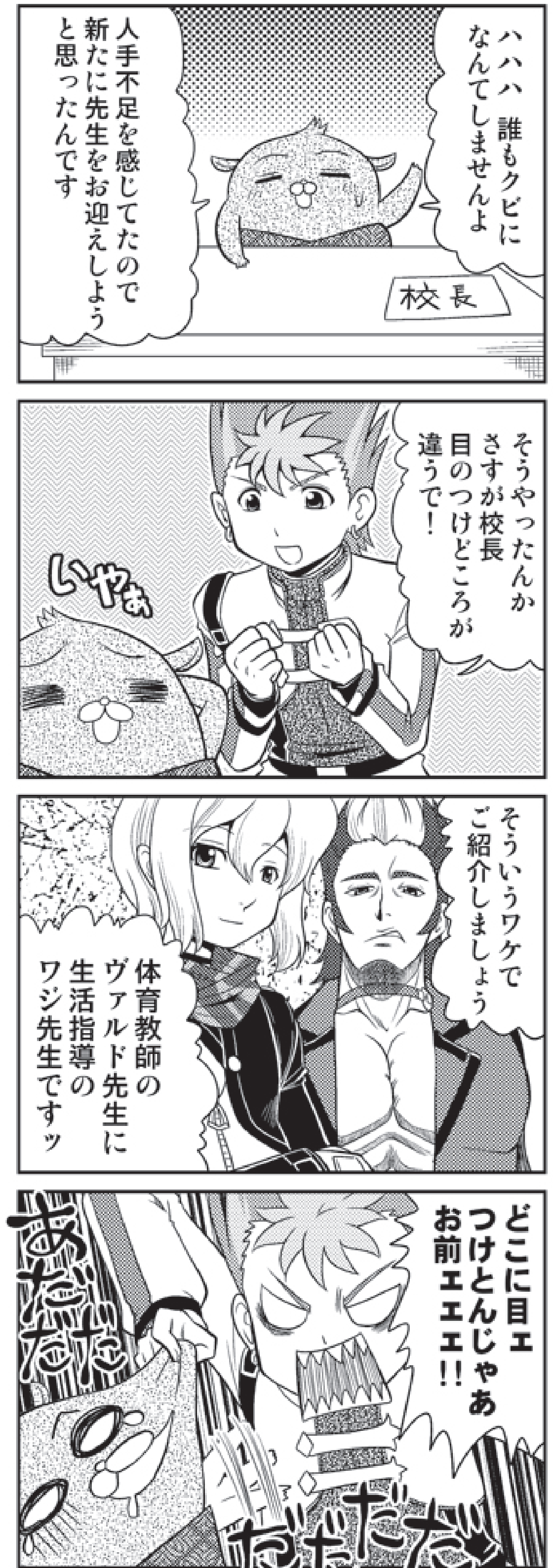
おくすり



最有力候補



目のつけどころ



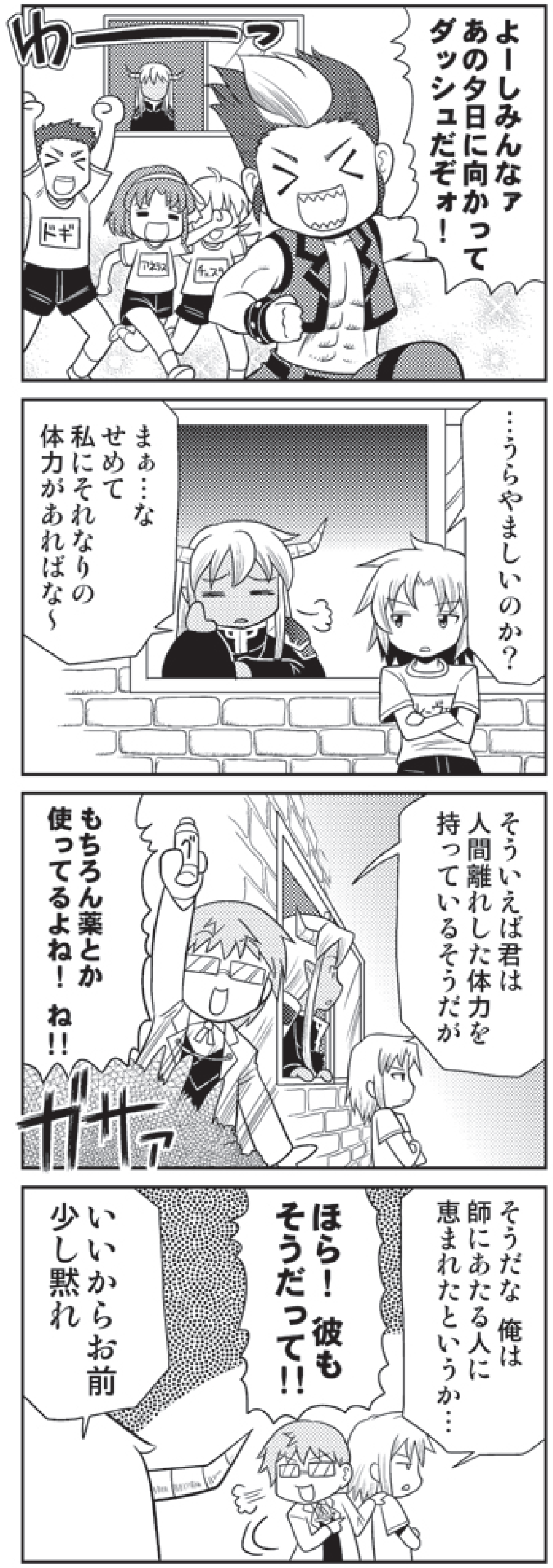
「理」さんのお仕事



ヴァルドの軌跡



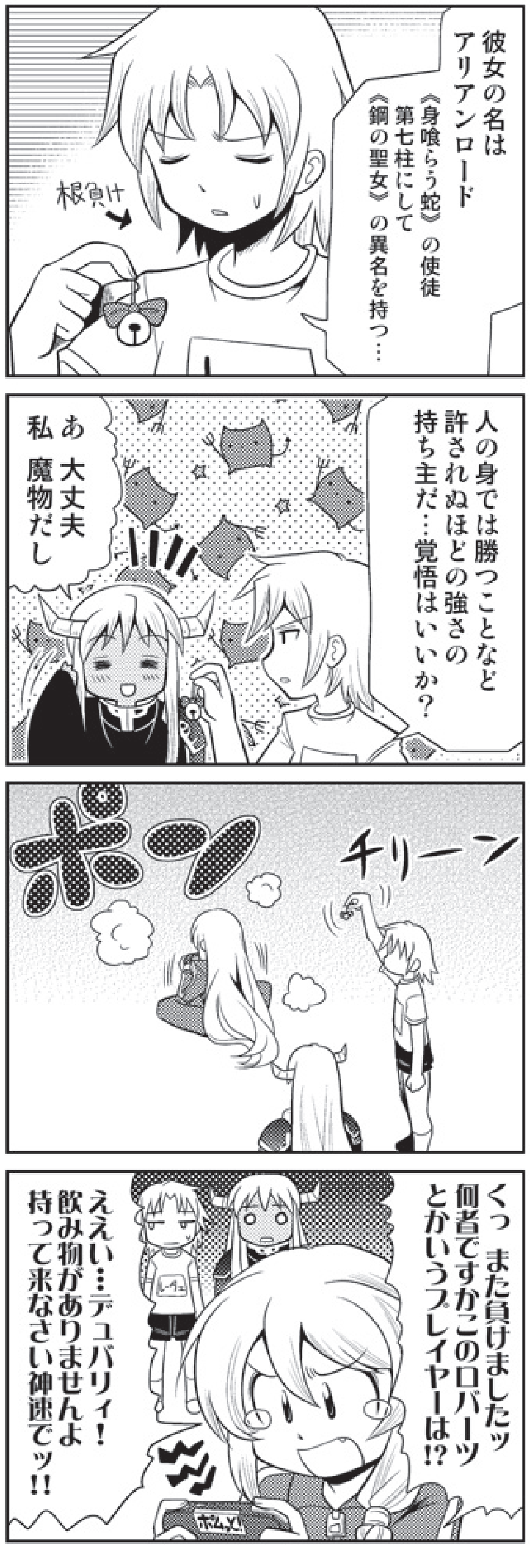
体力のひみつ



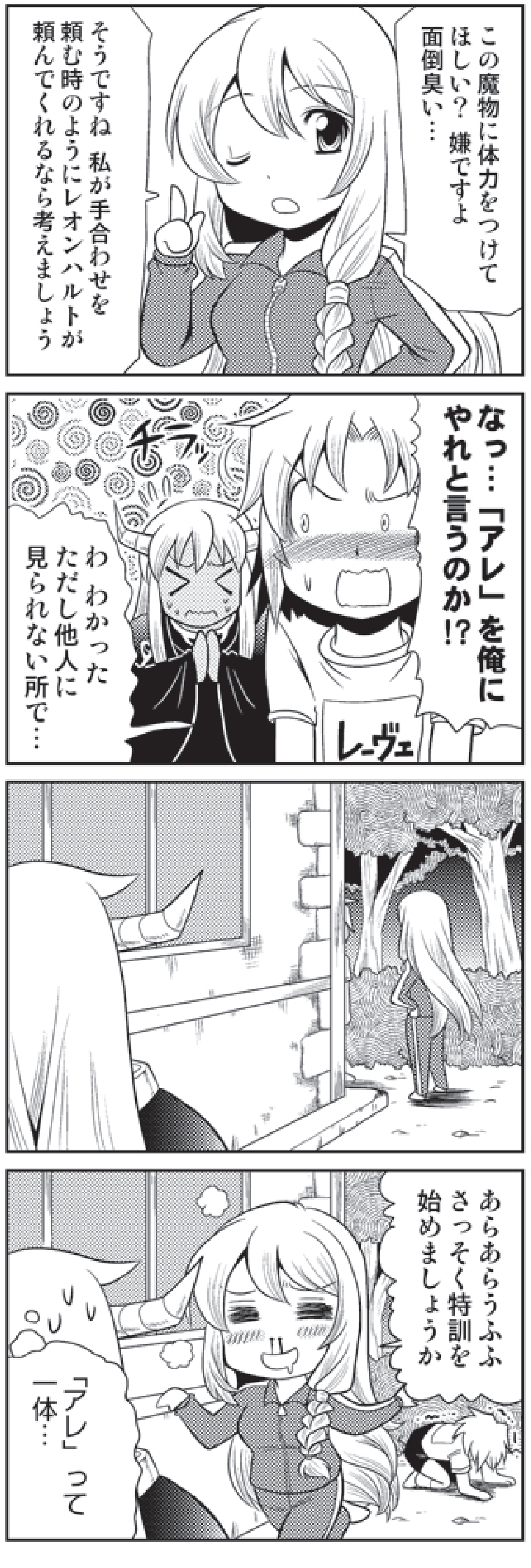
しつこい魔物



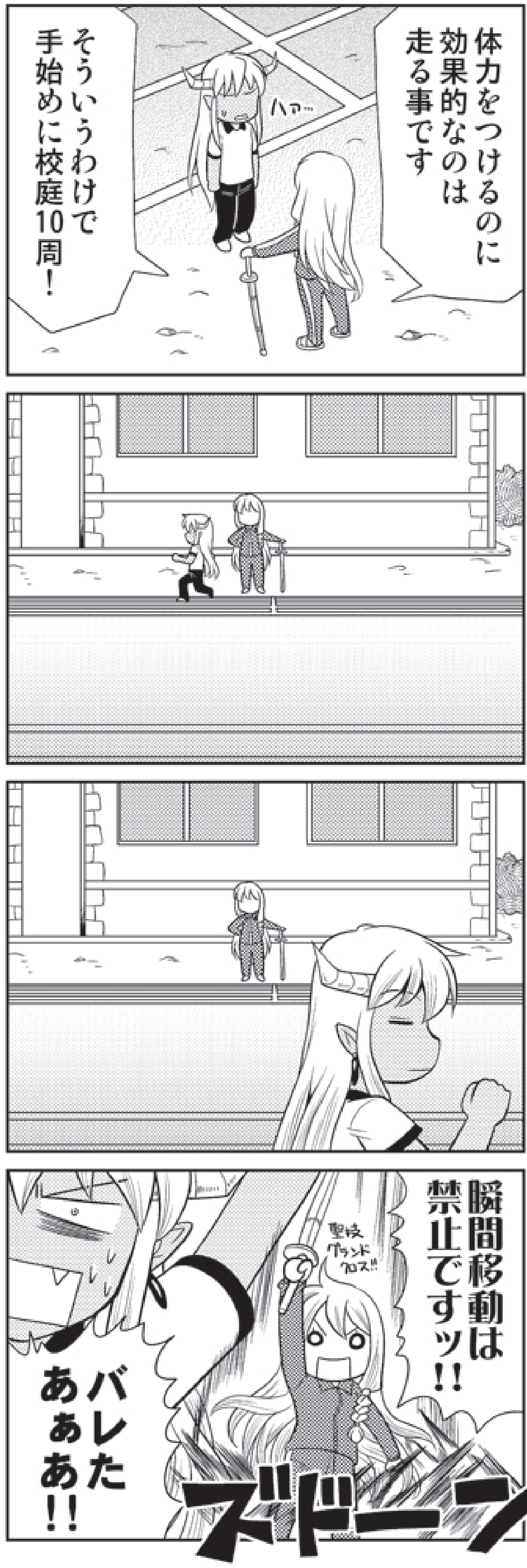
無敗の聖女



アリアンロードの交渉術



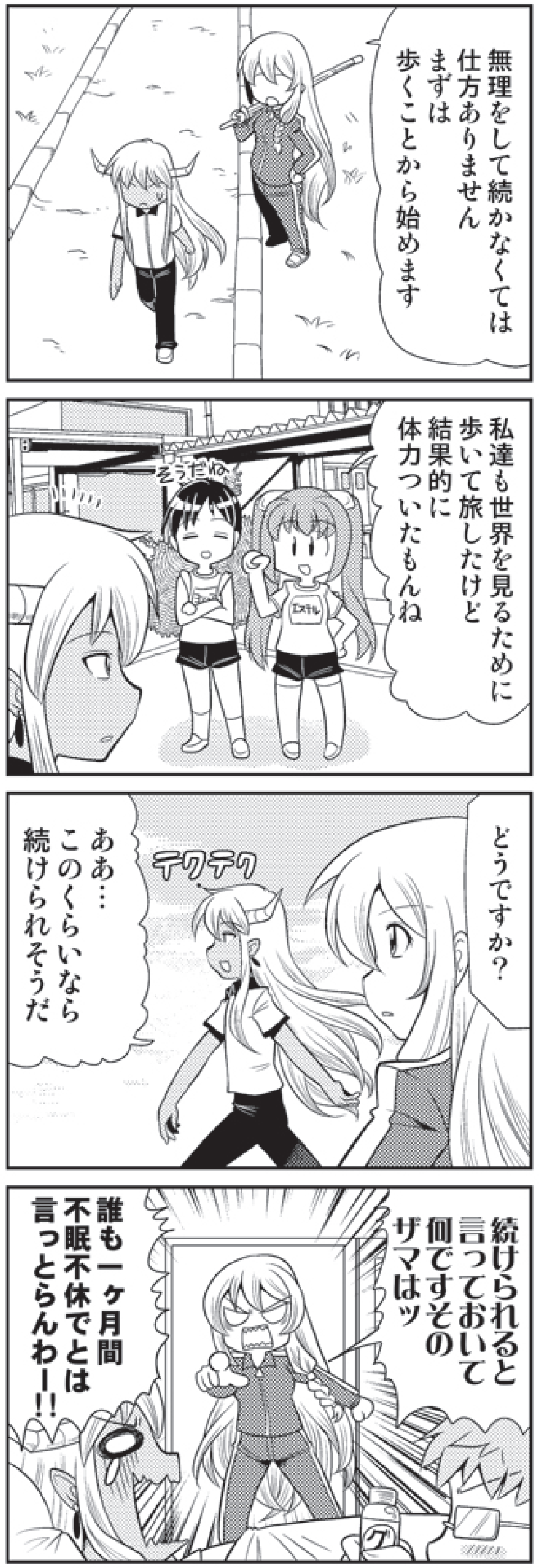
ダルク先生 不正する



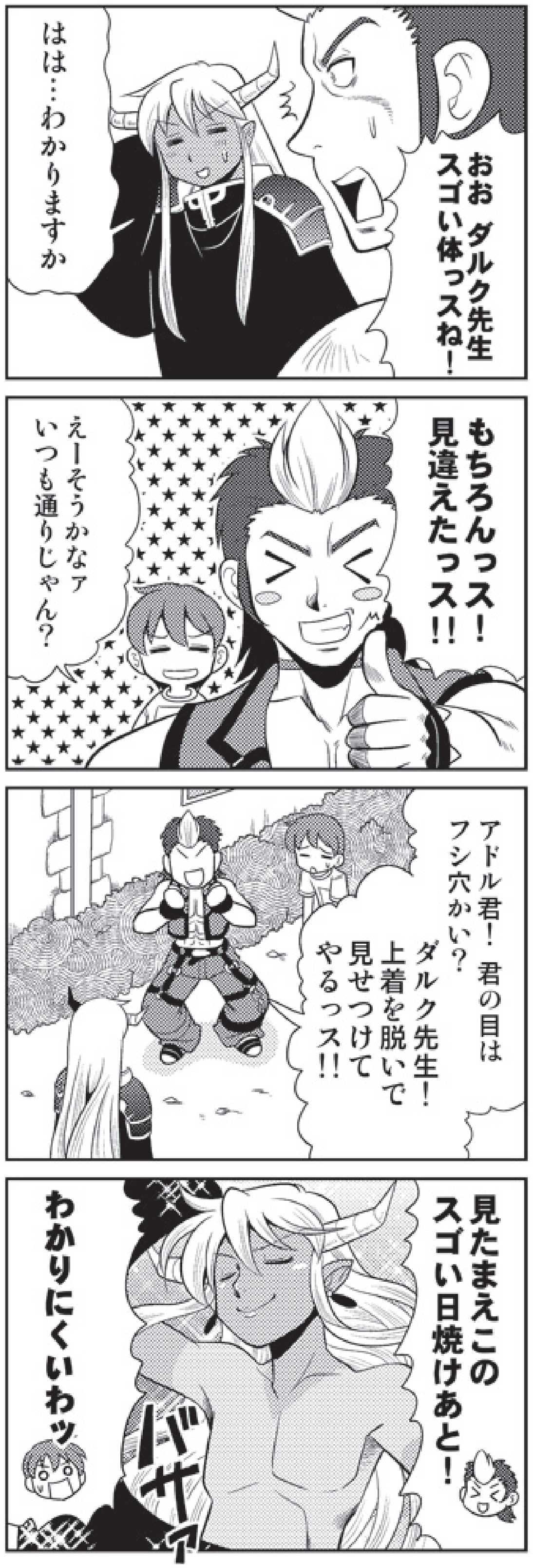
名誉ある称号



継続は力なり



努力の証



そんなシーズン



英雄伝説 零の軌跡

午後の紅茶にお砂糖を

著者:むらさきゆきや
イラスト:窪茶



日本ファルコムの大ヒットRPG『零の軌跡』・『碧の軌跡』の主人公【特務支援課】の日常は意外とまったり!? 本編とは一味違った彼らのゆる〜い毎日を描いて『月刊Falcommagazine』で大人気を博したノベライズがついに単行本で登場！

12月6日発売!!

価格:1,155円(税込)
ISBN:978-4-89610-255-0

発行:フィールドワイ
発売:メディアパル

フィールドワイのHPはこちら www.field-y.co.jp

目指せ！ファルコム一番星!!



何がどうしてこうなった!? 『月刊Falcommagazine』でお馴染み、日本ファルコムの歴代人気キャラクターたちが繰り広げるドタバタ四コマコミックが満を辞して登場。新久保だいすけが描くトンデモな学園生活がスタート！





みんな集まれ！
ファルコム学園①

著者:新久保だいすけ

価格:893円(税込)
ISBN:978-489610-245-1

発行:フィールドワイ
発売:メディアパル

フィールドワイのHPはこちら www.field-y.co.jp



▶PROFILE

日本ファルコムのゲームソングを奏でる専属バンド"jdkBAND"のボーカル。webラジオ「ファルコムラジオ"めんどくさいです…でもがんばります"」では声優水橋かおりさんと共にパーソナリティをつとめる。その他CMソング、ジングルなど活動は多岐に渡る。
twitter @cana_ko_tera

コテ放題

コテカナことjdkBANDボーカル小寺可南子がゲームと共に、好き放題な日々のことを描くコラム!!

第7回　コ・テ・ラさん……!?

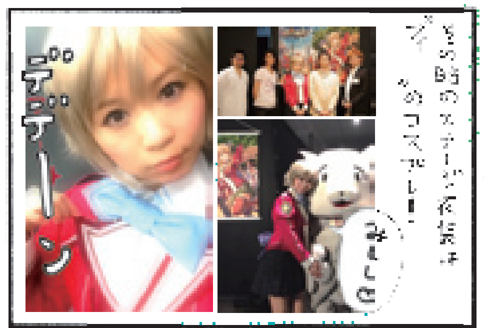
まいどドウモみなさま、コテカナです！　さっそくですが、祝・碧えぼ発売決定!!　いま碧をやってるとこですけど「えぼ」でやりたいやんかぁぁぁぁ!!　まぁでも発売は来年ってことなのでこのまま続けます！

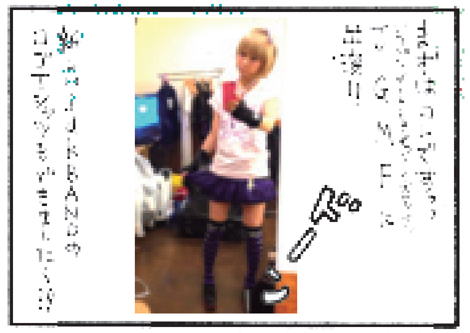
……と言いつつ、この1ヶ月は閃のイベントとか、アレの新曲とか、コミケ恒例のあのCDとかで、けっこーテンパってましてまして……。先日ファルコムラジオでポロっと「碧全然やれてない～」って話したのを鬼編集長が聞いてたらしく、その瞬間スタジオの空気が凍ったとか……いや、違うんです！　マジで色々あったんで何やってたかを下にレポりますね！　ね！

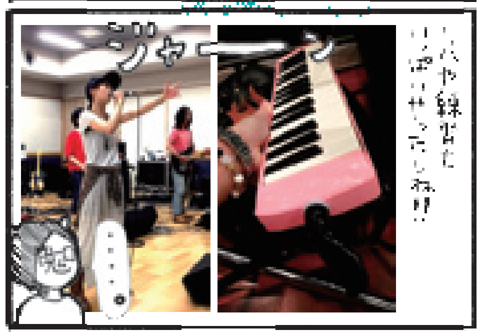
（いいからゲームやってください！ ^鬼編）

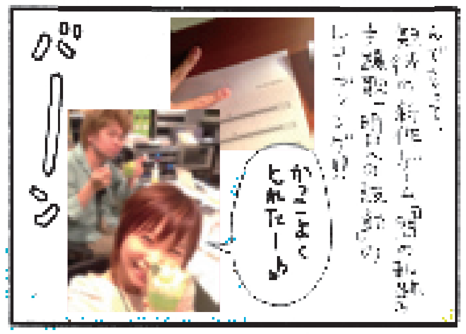
閃の軌跡の発売までにクリア！……できるかなぁ……

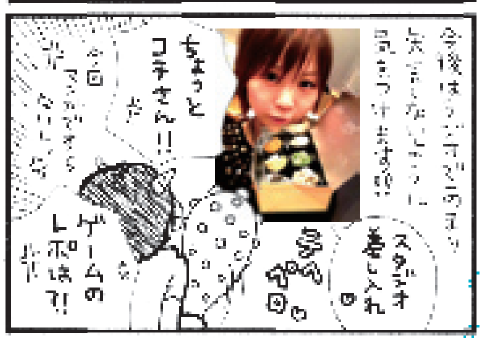














2011年10月から好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■**配信日**　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■**メインパーソナリティ**　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（『ファルコムjdkバンド』ボーカル）
■**公式ホームページ**　http://www.falcom-radio.com/

第89回　岡島俊治（ファルコムjdkバンド）　上倉紀行（ファルコムjdkバンド）

3回目ということでおなじみになりつつある、jdkバンドメンバーの岡島さん、上倉さんが送る「ガディス岡島のファルコムクロニクル」。今回は『英雄伝説』シリーズの元祖とも呼べる『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』をプレイ。最新作『閃の軌跡』まで連なるファルコムのストーリーRPG作品について岡島さんが詳しく解説する回となった。そして同じくレギュラーコーナーの「ファルコムミュージックライブラリー」では、2曲ともに「アドルのテーマ」にちなんだ楽曲が紹介された。

▶第89回の舞台裏◀

ファルコムの濃い話が盛りだくさんで好評の「ガディス岡島のファルコムクロニクル」。このコーナーは毎回都内某所のスタジオで収録されているのだが、何を隠そう、本誌の29号で行なった岡島さん、上倉さんの対談は、まさに今回のコーナーの収録直後に行なっていたのだ！

第90回-第91回　今野宏美（『空の軌跡』ティータ・ラッセル役）

90-91回のゲストは、ティータ役でおなじみの今野宏美さん。コミカライズ版『空の軌跡』（画：啄木鳥しんき）の第6巻限定版にはねんどろいどぷちのティータが付いてくるなど、再びスポットが当たる中でのゲスト出演となった。また、「出発！特務しれん課」のコーナーでは久々のイベント取材を敢行、『英雄伝説 閃の軌跡』×「プレコミュ」先行！トールズ士官学院オープンキャンパス」で期待の最新作に触れたファンのみなさんのメッセージを、支援課見習いのふたりが自身もプレイを楽しみつつ、お届けしていた。

▶第90回-第91回の舞台裏◀

7月7日に行なわれた『閃』の体験イベントは多くのファンが会場に詰めかけ、大盛り上がりを見せた。中でも会場が沸いたのは、小寺さんが近藤社長に歌を歌ってもらおうとマイクを向けたシーン。その後の近藤社長の「覚えてろjdk！」には、会場も爆笑の渦に巻き込まれた。







今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！

人生半キャラずらし

jdkバンドのドラマー・オカジがファルコムと音楽と人生について熱く語ります！



「MUSIC FROM 英雄伝説Ⅲ　もうひとつの英雄達の物語-白き魔女-」

この夏、発売の「ふぁるこむフィールドざんまい」はかなり聴き応えのあるものに仕上ったと思う。僕が担当したのは、空の軌跡から「リベールの歩き方」、ソーサリアンから「砂の城」、白き魔女から「MOUNTAIN PATH」の3曲。どれも大好きな楽曲たちばかりなので、今回のアレンジ作業もとてもスムーズに行う事ができた。もちろん、マクガイア神藤さんやカミチャのアレンジも本当に素晴らしいデキである。ちなみにカミチャのアレンジした「FIRST STEP TOWARDS WARS」、「一陣の風」ではドラムで参加させて頂いた。こちらの「フィールドざんまい」は夏コミのファルコムブースで先行発売となる予定なので是非とも楽しみにして頂きたい！

というわけで、今回は「白き魔女」という作品についての思い出を語りたいと思う。

このゲームは、僕が本格的に音楽を目指す事になり、ゲームをする時間すべてを音楽に費やす事になる直前、いわば僕の第一次ゲーマー時代卒業の直前にプレイした最後のゲームだった。

この「白き魔女」、ある意味では、ファルコムとしては初めての本格的な「ストーリーRPG作品」である。緻密なグラフィックと、当時としては衝撃的だったNPCたちの「動き」による演出、そしてその世界観を演出する美しい音楽……そしてそのすべての素晴らしき相乗効果により、プレイヤーはいつしかティラスイールを巡礼するジュリオとクリスと感情を共にし、物語の最後、デュルゼルの手紙で涙したのだ。

そして、この作品こそが軌跡シリーズへと続く礎を築いたと言っても過言ではない。過言ではないどころか、この作品こそが、現在、ファルコムの社長であられる近藤季洋氏の思い出の作品であり、この作品に特別な思いのあるスタッフの方々が創り上げた愛の結晶こそが「空の軌跡」なのである。

この辺りの話は、今後ｊｄｋＴＶなどで是非とも近藤社長に語って頂きたいと思っている……というか、個人的に色々なお話を拝聴したいと切に願っている。



話を戻そう。この「白き魔女」は、ある意味僕の人生の分岐点のカオスの中でプレイしたゲームであった。まだゲームクリエイター（グラフィッカー）への夢も捨てきれず、しかし自分自身の能力に限界も感じつつ、さらに言えばコンピューターの技術の進化の過渡期でもあり、正直、自分の道を見失いそうになっていたわけだ。当時、そういった混乱した、お世辞にも良い精神状態では無い中でこの名作をプレイしてしまったのは、本当にもったい無かったと思っている。何故ならば、当時の自分はこの名作のグラフィックや緻密な演出ばかりに目が行ってしまい、肝心のストーリーをオープンな心で一身に受け止めるという事ができなかったからだ。もちろんそれは、それくらいこのゲームの背景チップやキャラチップの動きそのものだけ見ても衝撃的で凄かったという事でもあるのだが……。

現在、ｊｄｋバンドにメンバーとして参加し、まさにこの連載も含め、様々なリサーチの必要もあり、個人的には第二次ゲーマー時代が到来している。もちろん、この「白き魔女」も改めて昨年プレイしたわけだが、その際には、この素晴らしきゲームに心から感動し、涙し、当時の愚行を心から反省した次第である。ゲームはもちろんだが、すべての創作物は、その技術だけを見るのでは、その本質は理解できないものなのだと痛感した。創作物＝アートと触れ合う時は、自分のすべてをオープンにし、すべての偏見を捨て、体感せねばならないのだと思う。そして、こういった自分の人生にとっての大きな収穫を与えてくれるファルコム作品の偉大さに改めて気づく。

さて今回は随分と色々な方向に話が飛んでしまったわけだが、「白き魔女」の、オリジナルサウンドトラック「MUSIC FROM 英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄達の物語-白き魔女-」を紹介して、今回は締めたいと思う。この作品を聴いて、改めて現在のファルコム作品へと続く、まさにファルコムの「軌跡」を体感して頂けたら幸いである。

また次回お会いしましょう。では！



岡島俊治（Okaji）

1979年6月9日生まれ
ドラマー/パーカッショニスト/作曲、編曲家/プロデューサー
洗足学園短期大学器楽科打楽器専攻卒業。
2000年、ロックバンド『HeadPhonesPresident』のドラマーとしてデビュー。
2005年、同バンド脱退後はフリーミュージシャンとしての活動を開始。様々なアーティストのサポート、レコーディング、プロデュース等を行う。
2008年より『ファルコムjdkバンド』に参加。
主な共演歴：jdk BAND、Sixh.Opera、HeavensDust、野宮真貴、植村花菜、CORE OF SOUL、DENIAL、安藤禎央、清田愛未、中村幸代、一純悠人、momokomotion、越尾さくら…etc

ファルコム楽曲4,118曲をiTunesで世界111ヶ国に配信中。
(ファルコム楽曲はすべて高音質化、DRMフリーが適用されたiTunes Plusでの配信となります)

※iTunes配信中のコラム関連アルバム情報※
【ミュージックフロム 英雄伝説 III もうひとつの英雄たちの物語 ～白き魔女～】
価格：3,000円
収録曲数：全66曲

≪Falcom jdkバンドライブ特設サイトURL≫
http://www.falcom.co.jp/jdk/index.html

▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

コミックマーケット84 出展情報!!

ブース拡大、新グッズ盛りだくさん!

日本ファルコムが今年の夏コミにも出展決定！　なんと今回はブースを拡大、より多くのファンが楽しめるコーナーとなっている。最新作『閃の軌跡』の舞台となる士官学院をモチーフとしたグッズやお馴染みマスコット・みっしぃもキュートなグッズで参戦。詳細は特設サイトで随時チェックしよう！（http://www.falcom.co.jp/c84/index.html）



●閃の軌跡 オリヴァルト皇子ご推薦 トールズ士官学院《Ⅶ組》限定 深紅のレザー文具セット

▲レザーに紋章が刻印されたリッチな文具セット。これで君もⅦ組の一員だ！



●閃の軌跡 PS Vita用ポーチ

▲軌跡シリーズ初のPSVita用ソフト発売記念。お出かけはポーチと共に！



●閃の軌跡 アリサちゃんTシャツ

▲『ファルコム学園』作者・新久保だいすけ先生が描く「アリサちゃん」がTシャツに♪



イチオシ! ●ふぁるこむフィールドざんまい

大好評「ざんまい」シリーズ最新作で取り上げるのは冒険のお供・フィールドミュージック！　今回も愛に溢れたアレンジ９曲がたっぷり収録されたＣＤをコミケ特別価格で発売だ！　2500円（税込)、+500円でトートバッグとみっしぃチャームのおまけ付き。

収録曲

1. FIRST STEP TOWARDS WARS『イースI&IIクロニクルズ（イースI)』
2.フィールド『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』
3.MOUNTAIN PATH『英雄伝説白き魔女』
4.On The Green Road『英雄伝説零の軌跡』
5.もっと近くで『英雄伝説空の軌跡FC ～リベールの歩き方』
6.一陣の風『イースセルセタの樹海』
7.QUATERA WOODS『イースVI-ナピシュテムの匣-』
8.砂の城『ソーサリアン・呪われたオアシス』
9.Le Prelude Pour Xanadu『ザナドゥ』



●零の軌跡 Evolution B2タペストリー

▲美麗イラストをそのままお部屋に！　エリィとティオ、どっちを選ぶ？



●なつやすみっしぃセット

▶夏休みにピッタリ！　絵日記帳やビーチサンダル、サンバイザーのスペシャルセット



●碧の軌跡 ステンレスマグ

◀このマークはどこかで見た…？　みっしぃと一緒にドリンクを楽しんで！

コミケ情報

■開催日時：8月10日(土) ～ 12日(月)
10:00 ～ 17:00　※12日は16:00まで
■場所：東京国際展示場・東京ビッグサイト 西4階企業ブース
■ブース番号：日本ファルコムブース … No.422

初出展! ファルコム祭りin東京ゲームショウ2013

『閃の軌跡』試遊スペシャルプレゼント!

日本ファルコム単独では初となる東京ゲームショウ。期間中、ブースで『閃の軌跡』閃光トートバッグを配布する他、ゲームを試遊された方にはオリジナルグッズ「みっしぃチャーム」をプレゼント！「ファルコムラジオ」「jdkTV」公開収録の他、数々のイベントも開催予定。詳細は特設サイトでチェック！（http://www.falcom.co.jp/sen/event/tgs2013.html）

ゲームショウ情報

■開催日時：
【ビジネスデイ】
9月19日(木) ／ 20日(金) 10:00 ～ 17:00
【一般公開】
9月21日(土) ／ 22日(日) 10:00 ～ 17:00
※入場は16：00まで
■場所：　幕張メッセ
■ブース名：　日本ファルコムブース



会場でひと際目を引くトートバッグ。キュートなチャームも揃えて自慢しちゃおう！



特別企画とプレゼントでファルコムワールドを満喫しよう!

ファルコム音楽の魅力はここにあり!

ふぁるこむフィールドざんまい

日本ファルコムから発売される注目の音楽CDを、『Falcom Music Chronicle』でもメインライターを務めたhally氏が徹底レビュー！

定番曲てんこもりの嬉しい選曲と、オーケストラからダンス、ジャズ、ハードロックまで幅広く洗練されたアレンジが特色の『ざんまい』シリーズ。いまやすっかり日本ファルコムにおける企画アルバムの定番となった感があるが、実はひと口に『ざんまい』と言っても、企画内容にはふたつの方向性があったりする。いうなれば「タイトル縛りざんまい」と「シーン縛りざんまい」だ。前者は企画第1弾『ほしのありかざんまい』（2011）に始まり、のちに対象を拡大して『イースざんまい』や『空の軌跡ざんまい』に至っている。いっぽう後者は企画第2弾『ボスざんまい』（2012）が唯一のものだったので、今回の『フィールドざんまい』が初の後継。聴き手にとってみれば、新旧タイトルをまたぐ「シーン縛りざんまい」は、「タイトル縛りざんまい」に比べて若干ハードルが高いかもしれない。しかし日本ファルコム音楽30年の伝統を俯瞰できる、またとない好材料なので、恐れることなくぜひ耳を傾けていただきたい。





フィールド曲はどんなゲームでも、バトル曲と並んで最も頻繁に聴くことになる音楽だ。それだけにそのゲームの「顔」となる楽曲が生まれやすい。フィールド移動とバトルとが一体化している「イース」シリーズや「ソーサリアン」は、なおのことその傾向が顕著だといえるだろう。Tr.1,6,8はまさしく「顔」の典型例で、いずれも王道的なファルコム・ポップ・ロック。今回は原曲の質感をそのままテクニカルに拡充し、ファンには堪えられないサウンドを生み出している。特にTr.8は、よく聴くと原曲の音がそのまま残っていることに気づくはず。そう、まさに21世紀版「プラス・ミックス」なのだ。

フィールド曲とはすなわち旅の音楽でもある。Tr.2から始まる「英雄伝説」シリーズのアレンジは、原曲をアコースティックに解きほぐしながら、情緒豊かに旅情を誘う。ここでは『ざんまい』シリーズの中心人物である神藤由東大氏、上倉紀行氏、岡島俊治氏がそれぞれの持ち味を活かして、ジャズファンク～トラッド～イージーリスニングで楽しませてくれる。中でも注目したいのは『ほしのありかざんまい』以来のヴォーカル・アレンジとなるTr.5！　唄うはもちろん小寺可南子だ。

終盤には『ざんまい』シリーズの要ともいうべき神藤オーケストレイションが登場する。今回はあの「Le Prelude Pour Xanadu」の短いモチーフを7分間にわたって縦横無尽に展開し、ドラマティックな叙事詩を紡ぎ上げる。「ザナドゥ・ネクスト」のオープニングに勝るとも劣らない聴き応えである。ラストを飾るは、最近の上倉アレンジにおけるお約束となっている生ブラスバンド・アレンジ。「お家に帰るまでがフィールドです」といわんばかりに、心地よい凱旋感で「零の軌跡」が締めくくる。

■プロフィール

hally

ゲーム音楽／チップチューン専門ライター。自身も8-bitミュージシャンとして活動中。

日本ファルコムが25年に渡りリリースしてきた
珠玉の名曲を一冊に収録！

Falcom Music Chronicle
特別プレビュー第一弾!

その気になる豪華記念本の内容やいかに!?



6月28日にキャラアニより発売された「Falcom Music Chronicle」。
日本ファルコムがこれまでリリースしてきた音楽CDを一挙掲載したほか、
豪華スタッフ・クリエイター陣のインタビューなどが収録された
256ページの豪華装丁本のほか、この本のためにアレンジされた楽曲が収録された
アレンジCD、そしてその楽譜と、ファン垂涎の一冊だ。
今回はなんと、２回にわたってその気になる中身をお見せできることに！
まだ本を買っていない人もぜひ、このチャンスにチェックしてみよう。
第１回目は、日本ファルコムの創設者にして現・会長の加藤正幸氏インタビューと、
CDレビューページから「プレイヤー」ジャンルの紹介だ。

気のなる中身は95ページから逆に読んでいこう！

Falcom FanArt Collection

数々の名作で多くのファンを生み出してきた日本ファルコム。
FFCでは、そんなファルコムを愛するイラストレーターの方々のイラストと
コメントを毎月お届けします！



なたね

おちゃらけた姿も真面目にキメてくれる姿もストーリーを追うごとにどんどん好きになっていきました。待ちに待った帝国編で彼がどのようにストーリーに絡んでくるのかとても楽しみで仕方ありません。

『英雄伝説 空の軌跡』オリビエ・レンハイム(2004)

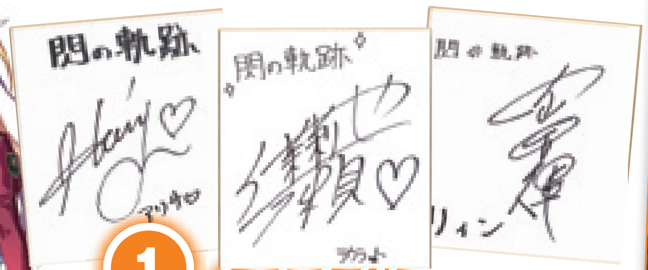
エレボニア帝国からやってきた自称・詩人かつ演奏家だが、その正体は皇位継承権から離れたエレボニア帝国の皇子。最新作『閃の軌跡』では士官学校の理事長として登場する。

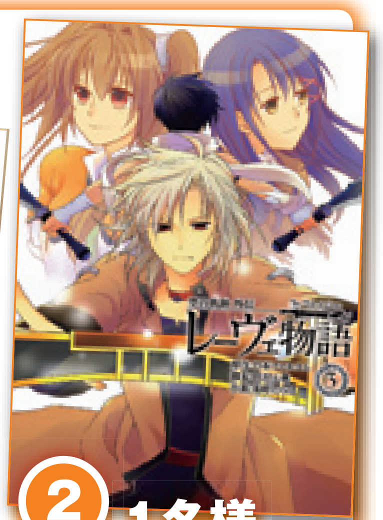
FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント！

今月のプレゼントはこちら!!







① 各1名様

❶『英雄伝説 閃の軌跡』発売記念
豪華キャストサイン色紙

ファルコムマガジンでは９月に発売を控えた最新作『閃の軌跡』のプレゼントキャンペーンを開催！　７～９月号では豪華キャスト陣の直筆サイン色紙を大放出するぞ。今月は主人公・リィンを始めとしたⅦ組メンバーをクローズアップ！

【キャスト】	フィー（CV：金元寿子）
リィン（CV：内山昂輝）	エリオット（CV：白石涼子）
アリサ（CV：堀江由衣）	マキアス（CV：佐藤拓也）
ラウラ（CV：伊瀬茉莉也）	ユーシス（CV：立花慎之介）
エマ（CV：早見沙織）	ガイウス（CV：細谷佳正）

② 1名様

❷『空の軌跡外伝 レーヴェ物語』3巻
田沢大典先生&楽時たらひ先生
サイン入り単行本

これが最後のチャンス！　脚本と作画を担当した両先生のサイン入り単行本はここでしか手に入らない特別仕様！

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

●下記のメールアドレスをご記入ください。
●「vol.30プレゼント係」とご記入ください。
●お名前（ペンネーム可）をご記入ください。
●右記の記事一覧から、今月号で一番面白かった・つまらなかった記事をご記入ください。
●ご意見・ご感想などをご自由にご記入ください。
●希望するプレゼントの番号をご記入ください。

宛先：
件名：vol.30プレゼント係
○○○○○○○○○○
◆
面白い：
つまらない：
◆
○○○○○○○○○○
◆
1

【記事一覧】

1：英雄伝説 閃の軌跡 潜入レポート
2：株式会社キャラアニ
平賀忠和プロデューサーインタビュー
3：小説『英雄伝説 零の軌跡 金の太陽 銀の月』
4：『みんな集まれ！ファルコム学園』
5：『空の軌跡』読みきりコミック
6：『Falcom MusicChronicle』一挙20P試し読み
7：ゲーム音楽ライター hallyの
フィールドざんまいレビュー
8：jdkバンドドラマー・オカジの
人生半キャラずらし
9：ティオのファルコムラジオ
めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏
10：jdkバンドボーカル・コテカナのコテ放題♥
11：FalcomFanArtCollection
12：ファルコムニュース

宛先はこちら➡ falmaga@field-y.co.jp　応募締め切り **8月26日**

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後３ヶ月を越えて保有することはありません。

スーパー・アレンジ・バージョンとは何ぞや

スーパー・アレンジ・バージョン（以下S.A.V.）。読んで字のごとく、単なるアレンジを超越したアレンジを意味する。何によって超越しようとしたのか？　それはS.A.V.第1弾『ソーサリアンS.A.V.』がまざまざと示すように「一流の演奏家の起用によって」である。

実力派プレイヤーを配したアレンジ･アルバム自体は、今日ではもう目新しいものではなくなっているが、この頃には考えにくいことだった。ゲーム音楽の扱いといえばまだ「テクノの変種」ないし「子供の音楽」だったわけで、アレンジ・バージョンにおける演奏の魅力は、それほど重視されない傾向にあったのである。キングレコードとファルコム・レーベルはそこに風穴を開けた。それは来るべきゲーム音楽バンド・ブームの下地を形成する、最初の一歩でもあったといえるだろう。

『ソーサリアンS.A.V.』に話を戻そう。当初は「S.A.V.＝難波弘之氏」であった。氏をはじめとするプレイヤー陣の豪華さは、今日見ても息を呑むほどのものである。「子供の音楽」を卒業させてみせる、というキングレコードの企画意図と意気込みが、そこには見て取れる。だからS.A.V.とそれ以外のアレンジは、長らくかなり厳密に区別されていたし、アレンジャーだけでなくプレイヤーのクレジットも明記することが、S.A.V.の必須要件になっていた。

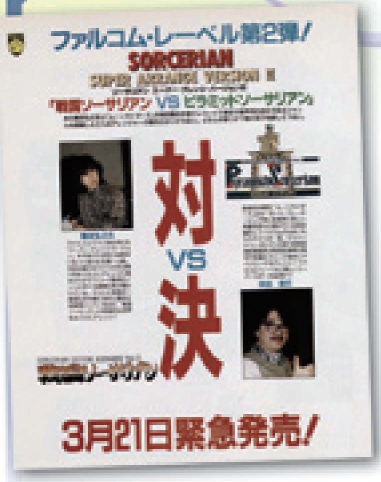
しかし「ファルコム・スペシャル・ボックス '94」あたりからこの姿勢に乱れが生じてくる。ニューエイジもエレクトリック・オーケストラもひっくるめてS.A.V.と呼ばれるようになるなど、何やら区分が怪しくなりはじめるのである。この頃にはもうゲーム音楽業界全般においてS.A.V.のような取り組みが当たり前のことになりつつあったので、制作サイドも何が「スーパー」なのか、もはや原義を曖昧に感じはじめていたのかもしれない。そして「風の伝説ザナドゥ S.A.V.」を境に、系譜はいったん途絶えることになる。ファルコム・レーベルの看板シリーズであったはずのS.A.V.の終焉は、ゲーム音楽バンド・ブームの停滞やスタジオ・ミュージシャンの凋落といった時代の変遷とも、軌を一つにするところであった。

S.A.V.の名を冠する次なるアルバムが生まれるのは８年後、「ツヴァイ！！ S.A.V.」においてであった。生演奏の魅力に迫るというS.A.V.本来の魅力が、ここで再びファルコムの音楽に宿りはじめる。









SORCERIAN SUPER ARRANGE VERSION Ⅲ



難波氏による「戦国ソーサリアン」vs. ムーンライダーズ・岡田徹氏による「ピラミッド・ソーサリアン」……という企画意図が際立ち、これまでのS.A.V.とはだいぶ趣が異なる。難波アレンジはやはり和風メインで、ゲストである一噌幸弘氏の和笛や吉村七重の琴が主軸を担う。岡田アレンジはエスニックでありつつも、ギターに鈴木智文氏（ポータブル・ロックの中心人物）を迎えていることもあってかニューウエーブ色が濃厚。なおS.A.V.はやはり前半部分のみ。

●発売日：1989/03/21　●価格：¥3,000　●型番：K30X7711　●収録時間：65分43秒　●発売元：キングレコード　●備考：廃盤

●作曲：日本ファルコム／編曲：難波弘之、岡田徹／演奏：難波弘之、岡田徹（キーボード）、小森啓資（ドラム）、是方博邦、鈴木智文（ギター）、一噌幸弘（笛）、吉村七重（琴）

●収録曲
[スーパー・アレンジ・バージョン（戦国ソーサリアン）]
雷の五条大橋(織田信長の章)　忍者屋敷(真田幸村の章)　江戸を斬る(徳川家康の章)
[スーパー・アレンジ・バージョン（ピラミッドソーサリアン）]
Forest of Lafaune(魔の下僕ガッシュの陰謀)　Gash(魔の下僕ガッシュの陰謀)　Grievously Shrine(嘆きの神殿)
[オリジナル・ゲーム・サントラ（戦国ソーサリアン）]
異郷の地（武田信玄の章）　阿修羅（武田信玄の章）　雷の五条大橋（織田信長の章）　風神　雷神（織田信長の章）　哀愁の天守閣（豊臣秀吉の章）　ぬえ（豊臣秀吉の章）　忍者屋敷（真田幸村の章）　天狗（真田幸村の章）　江戸を斬る　（徳川家康の章）　羽鬼（徳川家康の章）　勝利（シナリオクリア）　帰還（エンディング）
[オリジナル・ゲーム・サントラ（ピラミッドソーサリアン）]
Sanders Island（マップ画面）　Bloody-diamond（血ぬられた王家の秘宝）　Tutankhamen（血ぬられた王家の秘宝）　Forest of Lafaune（魔の下僕ガッシュの陰謀）　Before Gash（魔の下僕ガッシュの陰謀）　Gash（魔の下僕ガッシュの陰謀）　Cherish-doll（心を失った姫君）　Gaddlegun（心を失った姫君）　Grievously Shrine（嘆きの神殿）　Juggler（嘆きの神殿）　Labyrinth of Gilbares（魔王ギルバレスの迷宮）　Foreboding（魔王ギルバレスの迷宮）　Gilbares（魔王ギルバレスの迷宮）　Click! Click!（シナリオクリア）　Good-luck! Good-by!（エンディング）

戦国 vs. ピラミッド　難波・岡田のエキゾ対決

テクニカルに、アーバンに完成された難波S.A.V.

SORCERIAN SUPER ARRANGE VERSION II



ジャズロックに走った『ミュージック・フロム・イースII』(P.193)収録のS.A.V.。それに続く本作は、よりアーバン志向に。ゲストもジャズ・フュージョン界隈の腕利き(是方博邦、矢口博康、デレク・ジャクソン、松下英二)が固める。第1弾での手探り感は見事に払拭され、むしろ安心感さえ漂う出来となった。そして本作でもブロックフレーテが……。一噌氏の存在は、三作通して欠かせなかったようである。なおS.A.V.はアルバム前半だけなのでボリューム感には欠ける。

●発売日:1988/09/21 ●価格:¥3,200 ●型番:K32X7708 ●収録時間:49分15秒 ●発売元:キングレコード ●備考:廃盤

●作曲:日本ファルコム/編曲:難波弘之/演奏:難波弘之(キーボード)、是方博邦(ギター)、矢口博康(サックス)、Derek Jakson、松下英二(ベース)、小森啓資(ドラム)、一噌幸弘(笛)、朝川朋之(ハープ)、SQグループ(バイオリン)

●収録曲
[スーパー・アレンジ・バージョン]
1 BEAUTIFUL DAY(クリアBGM) 2 THE CHOICE IS YOURS(メニュー画面) 3 魔性の島(魔性の島) 4 村(天の神々たち) 5 竪琴(天の神々たち) 6 村(メデューサの首) 7 エンディングII
[オリジナル・サントラ・バージョン]
8 BEAUTIFUL DAY(クリアBGM) 9 エンディング・テーマ(ロマンシア) 10 モス・ジャイアント(紅玉の謎) 11 SIGH AND TEAR(ゲーム・オーバー) 12 THE CHOICE IS YOURS(メニュー画面) 13 HAPPY! HAPPY!(ソーサリアンすごろく) 14 はじめまして(お便りコーナー) 15 僕はゲーマーだ!(ソーサリアン・クイズ) 16 魔性の島(魔性の島) 17 ロック・デーモン(魔性の島) 18 ローラを救え(いけにえの神殿) 19 ミノタウロス(いけにえの神殿) 20 エル・ジーナ(いけにえの神殿) 21 悪魔に魅いられた花(悪魔に魅いられた花) 22 ゴーレム(悪魔に魅いられた花) 23 いとしのジョセフィーヌ(嗚呼、ジョセフィーヌは今いずこ) 24 アース・ウォーム(嗚呼、ジョセフィーヌは今いずこ) 25 ヴァネルパ(アマゾンの剣) 26 ジョアンナ(アマゾンの剣) 27 CONGRATULATION!(クリアBGM)

初の本格バンド・アレンジ全てはここから始まった

SORCERIAN SUPER ARRANGE VERSION

S.A.V.の起源にして難波弘之氏の参加第1弾。ゲーム音楽を単なる「雇われ仕事」のようにアレンジする人が多かったこの時代に、氏は原曲の良さを崩さないよう細心の注意を払った。演奏陣はFENCE OF DEFENSEの北島健二氏、竜童組の永井充男氏、故・井上大輔氏、カシオペアの鳴瀬喜博氏、ピンク・クラウドのChar氏と、子供たちがあずかり知らないレベルで超豪華。原曲志向すぎて弾け足りないところもあるが、演奏の説得力は抜群。また「呪われたオアシス」のブロックフレーテなど印象的な演奏も多々ある。

●発売日:1988/04/21 ●価格:¥3,200 ●型番:K32X7123 ●収録時間:41分29秒 ●発売元:キングレコード ●備考:廃盤

●作曲:日本ファルコム/編曲:難波弘之/演奏:難波弘之(キーボード)、鳴瀬喜博(ベース)、小森啓資、そうる透、つのだ☆ひろ、村上"ポンタ"秀一(ドラム)、一噌幸弘(笛・ブロックフレーテ)、永井充男、北島健二、Char(ギター)、井上大輔(サックス)

●収録曲
1 オープニング 2 城「ここで逢えるね」 3 消えた王様の杖(ダンジョン) 4 消えた王様の杖(生還) 5 失われたタリスマン(森) 6 ルシフェルの水門(クラーケン) 7 呪われたオアシス(砂漠) 8 暗黒の魔道士(ブルー・ドラゴン) 9 呪われたクイーンマリー号(船内) 10 氷の洞窟(洞窟II) 11 町「ペンタウァI」 12 キング・ドラゴン 13 エンディングI



パーフェクト・コレクションとは何ぞや

「パーフェクト・コレクション」（以下P.C.）……「スーパー・アレンジ・バージョン」「スペシャル・ボックス」と並ぶ、ファルコムＣＤならではのカテゴリのひとつである。しかし収録内容やアレンジ・スタイルが時期によって大きく変わるため、シリーズとしての一貫性が見出しにくく、その意味で初心者にとっては近寄りにくい存在でもあるといえるだろう。そこでまず、P.C.の系譜を整理しておきたい。

そもそも何が「パーフェクト」なのか。すべてのシリーズに共通しているのは「社外のアレンジャーがサントラ全曲を編曲している」ということである。1990年に登場した最初のP.C.『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』は、「オリジナル・サントラ全曲収録＋アレンジバージョンも全曲網羅、ゆえにパーフェクト」という分かりやすい構図になっていた。全曲アレンジという構想は、前年にCD-ROMで発売され好評を博したPCエンジン版『イースⅠ・Ⅱ』にヒントを得たものと思われる。本シリーズもそれに倣い、当初は米光亮氏によるアレンジであることを売りにしていた（「アレンジ・バージョンをゲームの音楽と差し替えてて使えるようにする」というアイデアも、多分にPCエンジンを意識してのことだろう）。

ただしこれはあくまで「英雄伝説用の」P.C.フォーマットだった。約半年後にリリースされた第2弾『P.C.イース』シリーズは、大きく様相が変わっている。まずここから先のシリーズは、基本的にオリジナル・サントラを含まなくなった。また、全曲アレンジというコンセプトはそのままなのだが、それとは別のアレンジ枠（生演奏中心で「ボーカル」「スーパーアレンジ」「ニューエイジ」の音楽ジャンルに特化）が用意される。つまりP.C.は、『ファルコム・スペシャル・ボックスの特定タイトル版』といった位置づけになったのである（いみじくもキングレコード自らがそう謳っている）。「このごちゃ混ぜ感は、『ソーサリアン』のシナリオのよう」とは現jdk BAND・上倉氏談。「演奏者をシナリオに見立てるならば、実にいろんなシナリオが楽しめる」

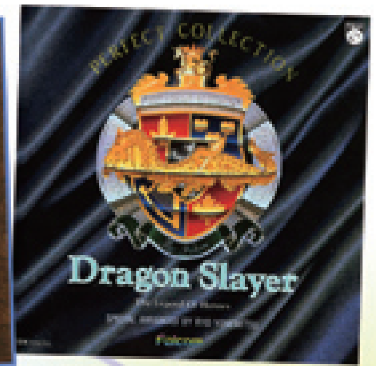
ただしここまで豪勢な仕様は、その『ソーサリアン』を収録した『P.C.ソーサリアン』シリーズまでである。これに続く『P.C.ブランディッシュ』(1992)は、基本的な骨格こそ同じだが、それまでの2枚組から1枚となり、別アレンジ枠も3曲のみに縮小された。

ややこしくなってくるのはここからだ。1993年の『P.C.ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ』では別アレンジ枠が廃止され「オリジナル全曲＋アレンジ全曲」というスタイルが一瞬復活。原点回帰に向かうのか……と思いきや、翌月に出た『P.C.イース 天空の神殿』シリーズは純然たるアニメ・サントラとなっていた。この頃「P.C.」というカテゴリ名はもはや、いかようにも解釈可能になっていたといえるだろう。

シリーズの最後は、『P.C.イースⅣ』3部作だった。これはアレンジャーに米光亮氏を復活させ、違う角度から原点回帰を狙ったものといえるだろう。総じてアレンジの完成度は高かったが、もともとCD-ROM媒体のゲームだったため、オリジナル版とアレンジ版の差別化が難しいというジレンマを抱えることになった。また楽曲数の肥大も、もはや限界に達していた。この頃から世間のＲＰＧ全般においてシナリオのボリュームアップが顕著で、使用楽曲の数は天井知らずに増えていたのだ。大作ＲＰＧが中心である限り、P.C.はそうそう実現できない企画なのである。もし現代にP.C.が蘇ったら、それはそれでさぞ壮観ではあるのだろうが……。







プレイヤー

PERFECT COLLECTION SORCERIAN Vol.3



担当者が毎回変わる『P.C.ソーサリアン』シリーズのニューエイジ・アレンジだが、本作ではハープの朝川朋之氏を起用。ファルコム作品への参加はこれが初ではなく、『ソーサリアンS.A.V.Ⅱ』（P.135）『交響曲「イース」』（P.96）『P.C.イースⅢ』（P.35）にも名前が見られる。本作では『P.C.イースⅢ』に引き続き演奏だけでなく編曲も担当。「ハープといえばあの曲」という向きも多いであろう「竪琴」をS.AV.Ⅱよりもアコースティックに聴かせる。

●発売日：1991/11/21 ●価格：¥3,689 ●型番：KICA1039～40 ●収録時間：[DISC 1] 42分50秒、[DISC 2] 46分22秒 ●発売元：キングレコード ●備考：廃盤

● [DISC 1] 作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：斉藤貴志、鶴由雄 ● [DISC 2] 作詞：安藤芳彦、作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：土方隆之、松下誠、萩田光男、朝川朋之、厚見玲衣、米光亮／演奏：朝川朋之（ハープ）、佐藤正美（ギター）、篠原猛、岩下智子（フルート）、福本ストリングス（ストリングス）、厚見玲衣（キーボード）、菅沼孝三（ドラム）、永井敏巳（ベース）／歌：三浦秀美、広谷順子、南翔子

●収録曲

[DISC 1]
村（天の神々たち） コンバット・シーン（天の神々たち） 天上界（天の神々たち） 竪琴（天の神々たち） エビル＝シャーマン（天の神々たち） 洞窟Ⅰ（氷の洞窟） 洞窟Ⅱ（氷の洞窟） エキム（氷の洞窟） 森（メデューサの首） 村（メデューサの首） メデューサ（メデューサの首） 地下要塞（囚われた魔法使い） ファイヤー・エレメント（囚われた魔法使い） 生きている洞窟（不老長寿の水） 動く心臓（不老長寿の水） ダブル＝デビルス（不老長寿の水） キング・ドラゴン エンディングⅠ エンディングⅡ

[DISC 2]
●ボーカルバージョン
DREAM FOREVER（氷の洞窟より「洞窟Ⅰ」） 化石の街から（メデューサの首より「村」） ENDLESS LOVE SONG（「エンディングⅡ」より）
●ニューエイジバージョン
竪琴 メデューサの首より「森」
●スーパーアレンジバージョン
砂の城 レッド・ドラゴン キング・ドラゴン SORCERIAN SUPER MEGA MIX Part 3

生ハープ「竪琴」の決定版 厚見玲衣プログレも最終章

手数王のドラミングとニューエイジ・ギター

PERFECT COLLECTION SORCERIAN Vol.2





厚見玲衣氏率いる超絶技巧プログレ・トリオは、『P.C.ソーサリアン』シリーズ全作を通してスーパー・アレンジ・バージョンを担っている。ドラマー・菅沼孝三氏は「手数王」の異名をとるフュージョン界の重鎮であり、幾多の教則ビデオを出していることでも知られるが、そのビデオのデモ演奏にも本シリーズの「ルシフェルの水門」ほかが採用されている。なおニューエイジの担当は本邦アコースティック・ギタリストの草分け的存在と言われる、石川鷹彦氏である。

●発売日：1991/09/21 ●価格：¥3,689 ●型番：KICA1037-8 ●収録時間：［DISC 1］62分58秒、［DISC 2］40分46秒 ●発売元：キングレコード ●備考：廃盤

●［DISC 1］作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：京谷勝己、鈴木祐久、斉藤貴志 ●［DISC 2］作詞：安藤芳彦／作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：林有三、加藤みちあき、石川鷹彦、厚見玲衣、米光亮／演奏：石川鷹彦、田代耕一郎（アコースティックギター）、大本敦智（コントラバス）、厚見玲衣（キーボード）、菅沼孝三（ドラム）、永井敏巳（ベース）／歌：三浦秀美、新居昭乃、南翔子

［DISC 1］
●スペシャルアレンジバージョン
01塔(盗賊たちの塔) 02地底(盗賊たちの塔) 03屋上(盗賊たちの塔) 04メジャー・デーモン(盗賊たちの塔) 05シャドー・ドラゴン(盗賊たちの塔) 06封印(盗賊たちの塔) 07暗き沼(暗き沼の魔法使い) 08レッド・ドラゴン(暗き沼の魔法使い) 09ロマンシア王国(ロマンシア) 10ロマンシア城(ロマンシア) 11アゾルバ王国(ロマンシア) 12ヴァイデス(ロマンシア) 13森(紅玉の謎) 14モス・ジャイアント(紅玉の謎) 15平和な森(紅玉の謎) 16ダンジョン(暗黒の魔道士) 17ゲディス(暗黒の魔道士) 18ブルー・ドラゴン(暗黒の魔道士) 19船内(呪われたクイーンマリー号) 20上陸後(呪われたクイーンマリー号) 21アーク・デーモン(呪われたクイーンマリー号)

［DISC 2］
●ボーカルバージョン
01ウィンクに気をつけて(メデューサの首より「森」) 02永遠の祈り(天の神々たちより「天上界」) 03Secret Paradise(失われたタリスマン「森」)
●ニューエイジバージョン
04オアシス 05エンディングII
●スーパーアレンジバージョン
06コンバット 07地下ダンジョン(失われたタリスマンより) 08地下ダンジョン(ルシフェルの水門) 09SORCERIAN SUPER MEGA MIX Part 2

プレイヤー

PERFECT COLLECTION SORCERIAN





『P.C.ソーサリアン』シリーズはいずれもDisc1が打ち込み主体の全曲アレンジ。Disc2がヴォーカル、ニューエイジ、スーパー・アレンジの3柱となる。「ニューエイジ」はいつもなら藤澤道雄氏の定位置だが、本アルバムではヒーリング・ミュージックの旗手、溝口肇氏によるストリングス・アンサンブルとなっている。しかもピアニストは、いまやアニメ劇伴のトップスターとして知られる菅野よう子氏（当時は溝口夫人）だったりする。

●発売日：1991/07/21 ●価格：¥3,689 ●型番：KICA1033~4 ●収録時間：［DISC 1］44分56秒、［DISC 2］41分26秒 ●発売元：キングレコード ●備考：廃盤

●［DISC 1］作曲：Falcom Sound Team J.D.K／編曲：鶴由雄、京谷勝巳、鈴木祐久 ●［DISC 2］作曲：Falcom Sound Team J.D.K／作詞：クリス・モスデル、安藤芳彦／編曲：渡辺直樹、松下誠、林有三、溝口肇、厚見玲衣、米光亮／演奏：菅野洋子（ピアノ）、十亀正司（クラリネット）庄司知史（オーボエ）、桑野ストリングス（ストリングス）、梯郁夫、菅原 祐紀（パーカッション）、古川昌義（ギター）、溝口肇（チェロ）、厚見玲衣（キーボード）、菅沼孝三（ドラム）、永井敏巳（ベース）／歌：渡辺直樹（スキャット）、シェリー・ミッシェル、南翔子

●収録曲
［DISC 1］
●スペシャルアレンジバージョン
01オープニング 02城「ここで逢えるね」 03町「ペンタウアI」 04町「ペンタウアII」 05ダンジョン（消えた王様の杖） 06ヒドラ（消えた王様の杖） 07生還（消えた王様の杖） 08トラベラーズ・イン（消えた王様の杖） 09森（失われたタリスマン） 10地下ダンジョン（失われたタリスマン） 11神官デビテル（失われたタリスマン） 12サンド・マリボー（失われたタリスマン） 13地下ダンジョン（ルシフェルの水門） 14クラーケン（ルシフェルの水門） 15ブラッディー・リバー（ルシフェルの水門） 16砂漠（呪われたオアシス） 17砂の城（呪われたオアシス） 18ルワンとゴールド・ドラゴン（呪われたオアシス）

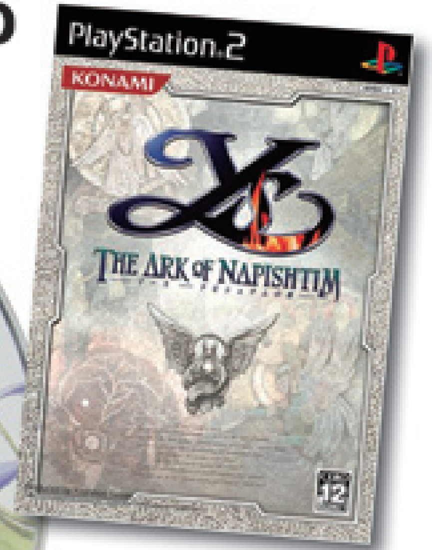
［DISC 2］
●ボーカルバージョン
01オープニング 02BORN ON BATTLE LINES（城「ここで逢えるね」より） 03おかえりなさい（消えた王様の杖「生還」より）
●ニューエイジバージョン
04トラベラーズ・イン 05盗賊達の塔より「地底」 06呪われたクイーンマリー号より「船内」
●スーパーアレンジバージョン
07ペンタウァI 08エビル=シャーマン 09SORCERIAN SUPER MEGA MIX

ニューエイジに溝口肇 菅野よう子の演奏も

隠れた名盤！待望の難波アレンジ再び

Ys THE ARK OF NAPISHTIM SPECIAL SOUND CD





プレイステーション２版『イースナピシュテムの匣』の特典ＣＤ。さまざまなアレンジを収録しているが、聴きどころは難波弘之氏が13年ぶりに手がけたファルコム音楽となる3曲。これは当時コナミ（本ゲームを移植・発売）の音楽レーベルが、難波氏のバンド・野獣王国を扱っていたために実現したらしい。特にTr.5ではS.A.V.のような、いやそれ以前にまで遡りそうな勢いのプログレ全開な演奏が楽しめる。なおTr.1～2はボーカルで、声優の丹下さくらが歌う。

●発売日：2005/03/10　●価格：非売品　●型番：VW-265　●収録時間：63分28秒　●発売元：コナミデジタルエンタテインメント　●備考：PlayStation2用ソフト『イース-ナピシュテムの匣』同梱

●作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：前澤ヒデノリ、難波弘之、山下康介

●収録曲
01 そばにいても いいでしょうか？（Opening Olha）　02 Rehda ～聖なる光～　03 Theme (Adventure of Canaan)　04 Requiem of Alma　05 BossGeneric　06 Grana-Vallis (Mountain Zone)　07 第一話「冒険が始まったワケ」　08 第二話「それぞれの思惑」　09 第三話「月の渚のプロローグ」　10 第四話「待ち焦がれて」　11 第五話「黒鍵の末裔」　12 第六話「もう一つの旅立ち」　13 第七話「月の渚のエピローグ」　14 効果音：Group 1　15 効果音：Group 2　16 効果音：Group 3　17 効果音：Group 4　18 効果音：Group 5　19 効果音：Group 6　20 効果音：Group 7　21 効果音：Group 8　22 効果音：Group 9

プレイヤー

キング最後のS.A.V.にみるS.A.V.らしさとらしくなさ

The Legend of Xanadu SUPER ARRANGE VERSION

ボツ曲まで含めると300曲近くあったという「風の伝説ザナドゥ」。うち約100曲が実際に使用され、そこからさらに厳選した11曲が本アルバムでアレンジされた。編曲と演奏を担当するのは、やはり難波人脈の外縁から森園勝敏氏と、氏の古巣フュージョン・バンド「プリズム」の面々。しかし目立つのは手練れた演奏よりもむしろ、全体を優しく包み込む打ち込み主体のトラックメイキングだ。これは小滝みつる（ex.シネマ）の参加によるところが大きいのだろう。

●発売日：1994/05/25　●価格：￥2,913　●型番：KICA1143　●収録時間：44分31秒　●発売元：キングレコード　●備考：廃盤

●作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：森園勝敏、小滝みつる

●収録曲
01 風の伝説　02 DAWN OF MAKRIA　03 友情の力　04 黒い光　05 SOPHIA　06 DAKRU　07 砂漠を渡る鳥　08 静寂の尖塔　09 自由の翼　10 LIKE A WIND　11 風の中で



マイルスの系譜に連なる 故・柴田敬一の華麗なピアノ

プレイヤー



Brandish Piano Collection

故・柴田敬一氏が編曲と演奏を担当。表面的には「イース・ピアノ・コレクション」（P.156）の系譜に連なるが、藤澤道雄氏のものとは大きく方向性が異なる。ジャズとニューエイジの融合に長けた柴田氏は、本作でもその両方を往還する。憂いを帯びた演奏は、渡米していた若き日にマイク・スターンを始めとするマイルス・デイヴィス門下生たちとのセッションで磨き上げた一級品。一音一音の響きを大事にし、「間」の静寂を聴かせる技量には感服するしかない。

●発売日：1994/10/21　●価格：¥2,913　●型番：KICA1153　●収録時間：46分48秒　●発売元：キングレコード　●備考：廃盤

●作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲・演奏：柴田敬一

●収録曲
01 PROLOGUE～BUNDEVIA（ブランディッシュ2）　02 ショップ（1）（ブランディッシュ）　03 ゲームオーバー（ブランディッシュ）　04 TOWER（ブランディッシュ）　05 CAVE（ブランディッシュ2）　06 NINJA YASHIKI～死して屍拾う者無し（ブランディッシュ2）　07 ステージクリア（ブランディッシュ）　08 宿無しジョニー（ブランディッシュ）　09 RUINS（ブランディッシュ2）　10 哀愁の戦士たち（ブランディッシュ2）

FALCOM SPECIAL BOX '92





S.A.V.の陣容が大きく様変わりしたターニング・ポイント。アレンジに起用された渡辺剛氏は当時まったく無名だったが、パット・メセニー・グループを思わせる瑞々しいフュージョンで唸らせる。氏は後にアニメ劇伴の世界で、ベースの岡田治郎氏の老舗フュージョン・バンド「プリズム」の新メンバーとしてそれぞれ有名になった。ところで当時ファルコム・レーベルのディレクターだった内田拓夫氏がドラムを叩いているのは何故だろうか？

●発売日：1991/12/21　●価格：¥6,796　●型番：KICA9009-11　●収録時間：[DISC 1] 19分53秒、[DISC 2] 34分33秒、[DISC 3] 35分48秒　●発売元：キングレコード　●備考：廃盤

● [DISC 1] 作詞：安藤芳彦、新居昭乃／作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：山川恵津子、鳥山雄司／演奏：山川恵津子（キーボード）、美久月千春（ベース）、江口信夫（ドラム）、松武秀樹（シンセサイザー）、鳥山雄司（ギター）、本田雅人（サックス）／歌：笹井チヨコ、今井優子、新居昭乃 ● [DISC 2] 作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：渡辺剛／演奏：渡辺剛（キーボード）、中村康彦（ギター）、岡田治郎、勝山雄吾（ベース）、霞家剛志、内田拓夫（ドラム）、津上"チャールス"研太（ドラム＆サックス）、中村康彦（パーカッション） ● [DISC 3] 作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：寺嶋民哉／演奏：J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA

●収録曲
[DISC 1]
●ボーカルバージョン　01 White Magic X'mas（ロードモナーク「オープニング」より）　02 Take me Another World（ロードモナーク「タイトル」より）　03 Moon Light Mystery（ドラスレ英雄伝説「フィールド」より）　04 Voyage De Roi（ダイナソア「夢つむぎ」より）　05 世界はいつも恋してる（ロードモナーク「マップエディット」より）

[DISC 2]
●ドラゴンスレイヤー英雄伝説スーパーアレンジバージョン
01 オープニング　02 ダンジョン　03 神の声　04 船　05 海賊島　06 ENDING Ⅱ

[DISC 3]
●交響詩WANDERERS FROM Ys
01 第一楽章「予感＝スティクス＝」　02 第二楽章「貿易の街レドモント」　03 第三楽章「暗黒の罠」　04 第四楽章「運命の塔」　05 第五楽章「旅立ちの朝」　06 第六楽章「WANDERERS FROM Ys」

S.A.V.の新境地 気分はパット・メセニー

最初に聴くならこの1枚
難波弘之アレンジ・ベスト

Falcom NAMBA Collection





プレイヤー

アレンジャーの名前を冠したベスト盤は、数あるファルコムCDの中でも異例中の異例（他は米光亮氏のみ）。当時のリスナー・アンケートによると、難波氏の参加リクエストはTMNやすぎやまこういち氏よりも圧倒的に多かったそうで、この展開も頷ける。雑誌広告には難波氏の顔写真がでかでかと載っており、カリスマ性を全面に押し出そうとしていたように思われるが、残念ながらこれが難波氏の実質最後のファルコム・アレンジとなった。新アレンジも3曲収録。

●発売日：1992/02/21　●価格：¥2,913　●型番：KICA1056　●収録時間：57分27秒　●発売元：キングレコード
●備考：廃盤

●作曲：Falcom Sound Team J.D.K.／編曲：難波弘之／演奏：難波弘之（キーボード）、鳴瀬喜博、日戸修平（ベース）、小森啓資、村上"ポンタ"秀一、そうる透、関慶和（ドラム）／是方博邦、永井充男、Char、北島健二、大谷令文、白浜久、梶原順（ギター）／井上大輔（サックス）／一噌幸弘（笛、ブロックフレーテ）

●収録曲
01オープニング（ソーサリアン）　02TO MAKE THE END OF BATTLE（イースII）　03PALACE OF SALMON（イースII）　04失われたタリスマン「森」（ソーサリアン）　05ルシフェルの水門「クラーケン」（ソーサリアン）　06消えた王様の杖「生還」（ソーサリアン）　07町「ペンタウァ I」（ソーサリアン）　08呪われたオアシス「砂漠」（ソーサリアン）　09キング・ドラゴン（ソーサリアン）　10COMPANILE OF LANE（イース II）　11暗黒の魔道士「ブルードラゴン」（ソーサリアン）　12TERMINATION（イース II）　13エンディング I（ソーサリアン）［ニューアレンジ］
14FIRST STEP TOWARDS WARS（イース）　15TOWER OF THE SHADOW OF DEATH（イース）　16フィールド（ドラゴンスレイヤー英雄伝説）

原曲をあえて切り崩す
難波S.A.V.の集大成

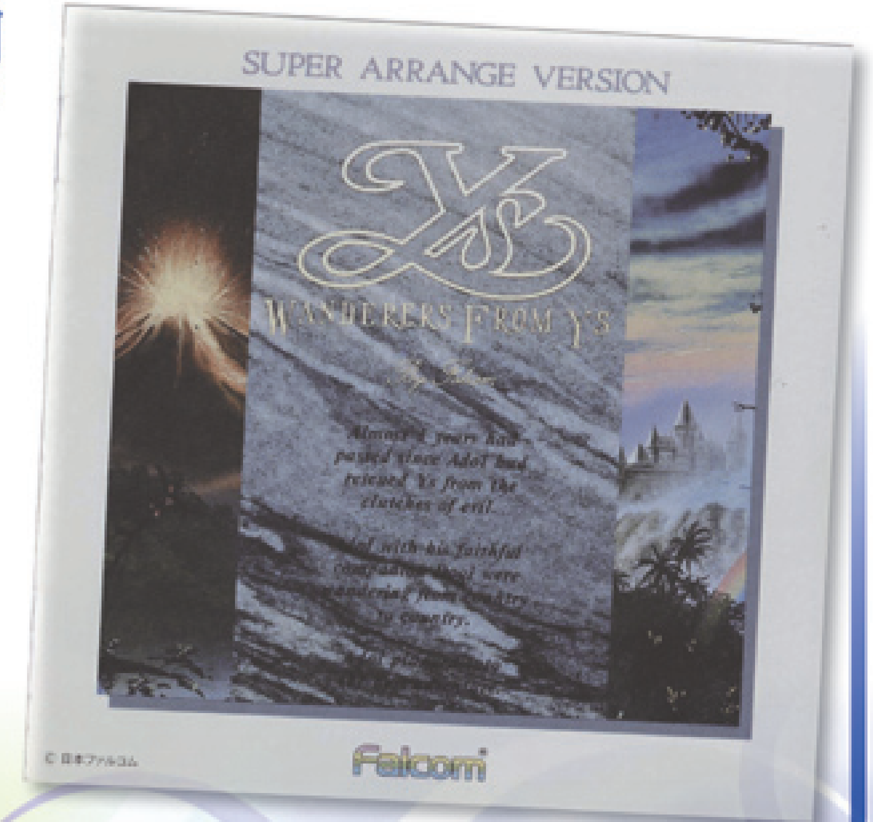
WANDERERS FROM Ys SUPER ARRANGE VERSION

難波S.A.V.が極限まで炸裂。今回氏は編曲や演奏だけでなくプロデュースまで手がける。テーマは「究極」とのことで、これまで以上に挑戦的でアグレッシヴなアレンジが目立ち、また「プラスミックス」（P.147）を発展させた「スーパーミックス」（シンセで原曲を完全再現したうえで生演奏を乗せる）にも挑むなど、あらゆる意味で大胆な1枚。ゲストもジャズ系の熟練スタジオ・ミュージシャンからレベッカ、筋肉少女帯のメンバーまでと、とにかく幅広い。

●発売日：1989/10/21　●価格：（テープ）¥2,300、（CD）2,760　●型番：（テープ）230T3716、（CD）276A7716　●収録時間：52分26秒　●発売元：キングレコード
●備考：廃盤

●作曲：J.D.K.／編曲：難波弘之、兼崎順一

●収録曲
01［スーパーミックス］Dancing on the road（ユーザーディスク作成）　02［スーパーミックス］予感=スティクス=（オープニング）　03貿易の街レドモント（街）　04翼を持った少年（ステージ入口）　05灼熱の死闘（遺跡・溶岩地帯）　06暗黒の罠（ティグレー採石場）　07バレスタイン城（バレスタイン城）　08破滅への鼓動（ガルバラン島）　09最強の敵（本ボス・ガルバラン）　10旅立ちの朝（街・エンディング）　11Wanderers from Ys（エンディング）



豪華すぎ早すぎた、元祖フュージョン・アレンジ

プレイヤー



Falcom SPECIAL BOX '89 ~ FUSION ~

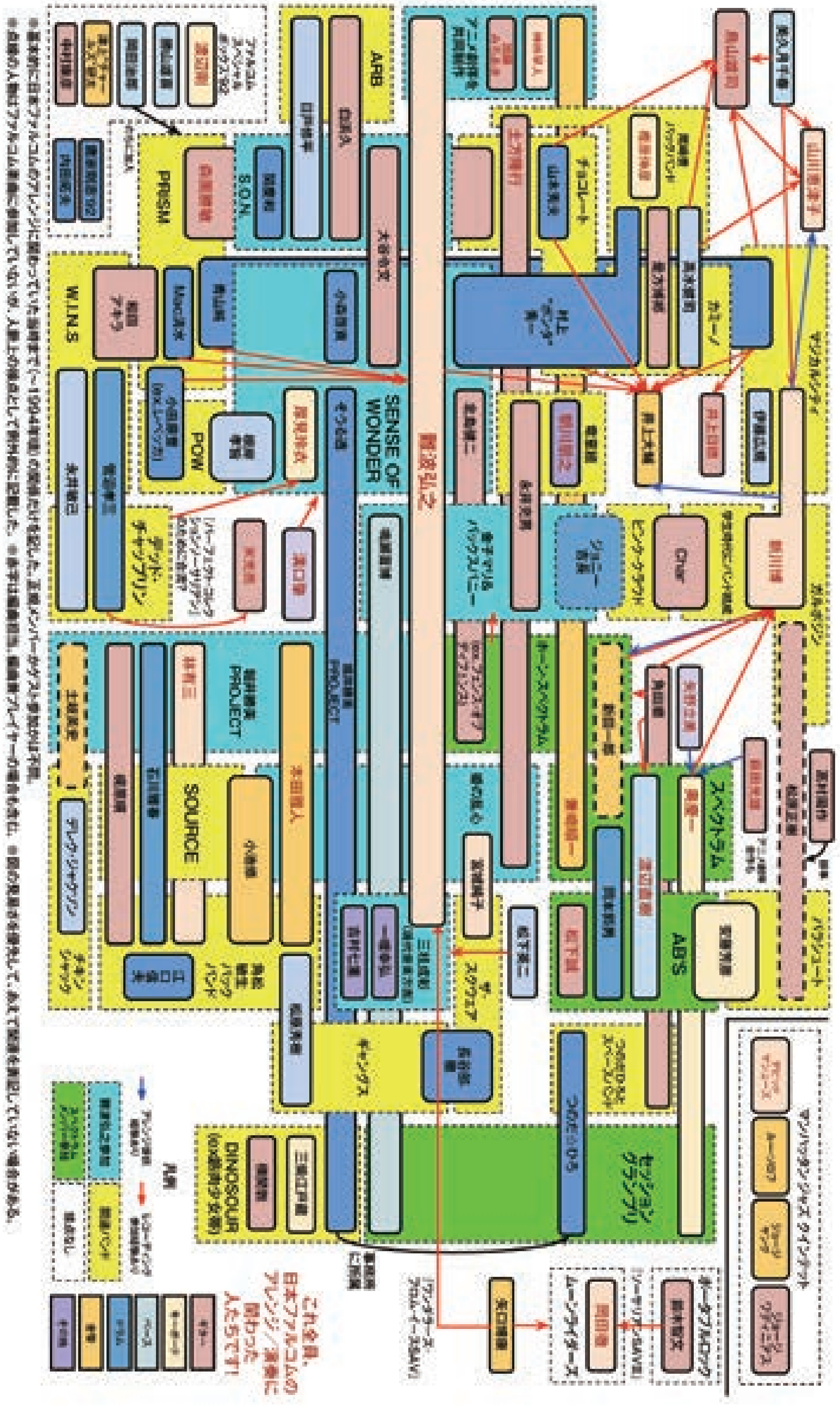
『スペシャル・ボックス'89』（P.146）収録の1枚を、後にセパレート販売したもの。デビッド・マシューズ率いるマンハッタン・ジャズ・クインテットのニューヨーク録音は、ボックス最大の目玉として大きく喧伝された。フュージョンといってもドラムは打ち込みで、ホワイト・ファンク基調のタイトなサウンド。いわゆるジャパニーズ・フュージョンとは明らかに毛色が異なる。通常のゲーム音楽アレンジではまずお目にかかることのできない味わいといえる。

●発売日：1990/02/21　●価格：￥1,165　●型番：KIDA5001　●収録時間：19分21秒　●発売元：キングレコード　●備考：廃盤

●作曲：日本ファルコム、デビッド・マシューズ／●編曲：デビッド・マシューズ／演奏：デビッド・マシューズ（キーボード）、ルー・ソロフ（トランペット）／ジョージ・ヤング（サックス）／ジョージ・ワディニアス（ギター）

●収録曲
01 魔性の島（『ソーサリアン』追加シナリオVol1） 02 ブラディー・リバー（『ソーサリアン』ルシフェルの門） 03 STAY WITH ME FOREVER（『イースⅡ』エンディングⅡ） 04 Temple del Sol（『太陽の神殿』） 05 LA VALSE POUR XANADU（『ザナドゥ』）

プレイヤー／アレンジャー相関図









され広範なコネクションを持っていた。その人脈が、キングレコードの起用しやすいアーティストたちとも重なっていたのである。図表（P.122）では難波氏を中心にして人物相関図を紐解いてみたが、これすべて、ファルコム・アレンジに関わったスタジオ・ミュージシャンたちである。

スペクトラムの系譜

1989年からは奥慶一氏はじめ、スペクトラムのメンバーや関係者も、ファルコム・アレンジに頻繁に顔を出すようになる。スペクトラムというのは、いまや伝説化しているブラス・ロック・バンドだ。1979年〜1981年のわずか2年間しか活動していないながら、パワフルかつ超絶技巧なディスコ・サウンドで、音楽通たちを虜にした。その名は知らずとも、彼らが手がけたスタン・ハンセン（プロレスラー）のテーマ曲を聴いたことがある人は、多いに違いない。

難波氏はかつてスペクトラム結成時に参加を打診されたという経緯があり（山下達郎バンドへの参加が決定していたので断っている）、リーダーだった新田一郎氏、トランペットの兼崎順一氏とは、ホーン・スペクトラム（スペクトラムの前身となったホーン・セクション）を通して呼んだり呼ばれたりの関係でもあった。だからスペクトラムも元々は難波氏に連なる系譜ではあるのだが、その範囲に収まらない人々もまた多様な仕事をこなしているのである。たとえばスペクトラムからの起用第一号となった『ミュージック・フロム スタートレーダー』では、アレンジャーの奥慶一氏だけでなく、リズム隊も元スペクトラムのメンバーで固められている。しかもドラムの渡辺直樹氏は、そこからさらにファルコム作品への関与を深め、ヴォーカル向けの編曲を手がけたり、自身で歌ったりもするようになる。さらには妹の南翔子氏までヴォーカリストとして参加するに至る。

渡辺氏はスペクトラム解散後にAB'Sというバンドを組んでいたのだが、そのメンバーもまた編曲・作詞でヴォーカル・アレンジに参加している。特にキーボードの安藤芳彦氏は初期の歌ものにおいて大半の歌詞を手がけていた、隠れた重要人物である。

ヴォーカルもののアレンジャーとしては、スペクトラムの面々と親交のあった新川博氏も忘れがたいところだ。「パーフェクト・コレクション イース」の発売当時、氏はポップス界におけるヒットメーカーとして知られた存在だったため、ファルコム・レーベルもその起用を大きくアピールしていた。当時ひっぱりだこの存在だっただけに、その影響力も人物相関図には書ききれないほど広範囲に及んでいる。

時代の変遷とともに

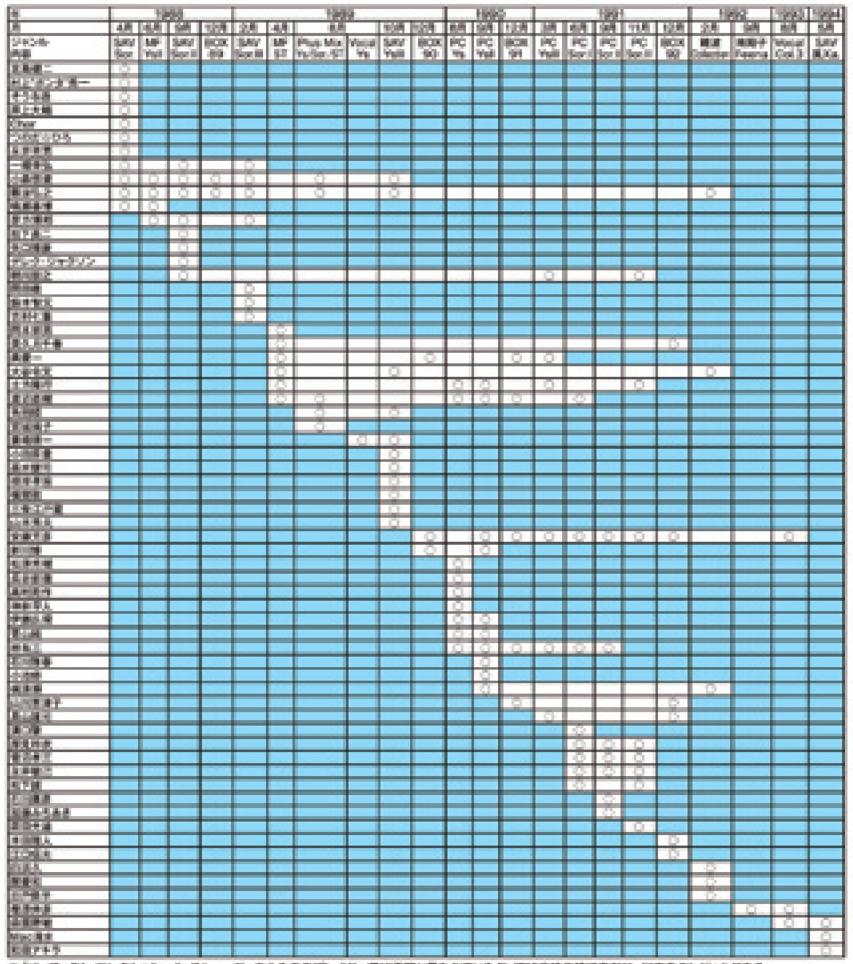
難波氏人脈やスペクトラム人脈のミュージシャンたちは、1992年頃からあまり起用されなくなり、一線級プレイヤーたちが奏でるアレンジ自体も、1994年を境にほとんど見られなくなる。そこからは打ち込み主体のアレンジやMIDIバージョンが増え、まるでスタジオ・ミュージシャンの凋落を体現するかのように、プレイヤー主体のアルバムは姿を消してしまうのである。その復権はもはやありえないだろう……と長年思われていたが、しかし「スーパー・アレンジ・バージョン」が復活した2002年以降は再び、才能あるスタジオ・ミュージシャンの起用が活発になってきている。

音楽制作を取り巻く環境が大きく変わった今日では、さすがに大御所のスタジオ・ミュージシャンをほいほい起用するようなことはできないが、無名でも確かな腕前の持ち主たちが、神藤氏、岡島氏、上倉氏のアレンジをサポートし、往時に勝るとも劣らない魅力を発揮しはじめている。






プレイヤー一覧および参加アルバム



※『パーフェクト・コレクション・イース』……ボーカルもののプレイヤーは従来不明と思われていたが、実は当時の雑誌資料に、以下のクレジットがある。
「ALONE BATTLE」Key: 神林早人 Dr: 長谷部徹 Ba: 松原秀樹 G: [illegible]　「ENDLESS HISTORY」Dr: 青山純 Ba: 伊藤広規 G: 土方隆之
「SMILE AGAIN」Key: 新川博 Dr: 青山純 Ba: 伊藤広規 G: 土方隆之

SAV＝スーパー・アレンジ・バージョン　BOX＝スペシャルボックス　MF＝ミュージック・フロム　PC＝パーフェクト・コレクション
Sor.＝ソーサリアン　ST＝スタートレーダー

Player
プレイヤー

演奏テクニックで聴かせる技巧派アレンジ

**ゲーム音楽「だけ」を聴いていた子供時代には、
なかなか見えてこない視点。
それはアレンジを支えるプレイヤー陣の素晴らしさである。
フュージョン～プログレ全盛期を潜り抜けてきた、
スーパー・プレイヤーたちの饗宴に、耳を傾けよう。**

スタジオ・ミュージシャンの黄金期ともいうべき時代があった。1970年代～1980年代初頭――ゲーム音楽のレコード化が本格化する少し前のことだ。フュージョンやプログレッシブ・ロックといった技巧派のバンド・サウンドが空前の盛り上がりを見せたこの頃、音楽業界は才気煥発なプレイヤーたちで満ち溢れていた。音楽産業の成長は著しく右肩上がり。スタジオ・ミュージシャンはどこへ行っても引く手あまたで、仕事は有り余るほどあった。超絶テクニックの持ち主が、無名アーティストのアルバムにひょっこり顔を出す……などということも日常茶飯事だったご時世である。

日本ファルコムのアレンジ・アルバム、特に初期のものには、そういった時代の残滓が色濃く映し出されている。その筋では知る人ぞしる一流のスタジオ・ミュージシャン（あるいはバックバンド・ミュージシャン）が、あちこちに名を連ねているのだ。プレイヤー陣の豪華さは、今日のゲーム音楽ではちょっと考えられないほどのものである。コンピューターに代役が務まらない時代だからこそ実現できた、プレイヤー重視の贅沢なアルバムたちを、本章では紹介していこう。

スーパー・アレンジ・バージョン登場

プレイヤー重視の姿勢を打ち出した最初のアルバムは、難波弘之氏が手がけた『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン』シリーズである。第1弾の発売は1988年。まだゲーム音楽のバンド演奏という行為そのものがきわめて珍しかった頃であり、難波氏のアレンジや演奏にもいろいろと試行錯誤の跡が窺える。何より興味深いのは、曲ごとにゲスト・プレイヤーをとっかえひっかえするという手法であろう。これは以降の難波アルバムにも共通している。

難波氏は自身の人脈から実に多彩なミュージシャンたちを招聘していた。その中にはChar氏や永井充男氏のようなロック畑の実力派がいるかと思えば、鳴瀬喜博氏や是方博邦氏といった日本フュージョン界の大物がいたり、またレベッカや筋肉少女帯といった著名バンドのメンバーがさりげなく参加していたりもする。まさに百花繚乱である。当時のゲーム少年たちのほとんどは、そうと知らずに一流プレイヤーたちの演奏に耳を傾けていたことと思う（筆者自身もそうだ）。

難波氏が日本ファルコムのアレンジ・バージョンを手がけていた期間は、実はそれほど長くない。作品のほとんどは1988年～1989年のわずか二年間にリリースされたものである。それにも関わらず、今日なおファルコム・アレンジを代表する1人に数えられるのは、卓抜したアレンジ・センスとプレイヤー・チョイスの賜物であろう。







大物きたる

1988年～1989年は、ファルコム・レーベルの始動に合わせて大がかりな企画盤がいくつも動いた、特別な二年間であった。だから難波人脈以外からも、驚くような人選がなされている。たとえば『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンⅢ』において「難波弘之氏と対決」という構図のもと登板したムーンライダーズの岡田徹氏だ。サウンド・プロデューサー／アレンジャーとしての起用だが、もちろんキーボードディストとしても腕を振るっている。氏は後にJ.D.K. BANDのアルバムプロデュースも行った。

そしてもうひとつ、ニューヨークの一流ジャズ・ミュージシャンによって構成されるマンハッタン・ジャズ・クインテットである。彼らが担当した「ファルコム・スペシャル・ボックス'89」のフュージョン盤は、まごうことなき鉄壁のテクニカル・プレイであり、ゲーム音楽業界に数年後やってくるフュージョンブームを、大胆に先取りしたものだったといえる（逆にいえば、いささか登場が早すぎたのかもしれない。先見の明がありすぎるのも考えものだ）。

広がる人脈

難波氏による一連のアレンジ・アルバム以降も、氏に縁のあるプレイヤーたちが、ファルコムのアレンジを支え続けた。難波氏が開拓したスーパー・アレンジ・バージョンの系譜は、まず2人のアレンジャーによって引き継がれる。林有三氏と厚見玲衣氏である。

林有三氏は『パーフェクト・コレクション イース』シリーズでスーパー・アレンジを担当した。堀井勝美PROJECTという著名スタジオ・ミュージシャンの見本市みたいなフュージョン・バンドで鍵盤を弾いていた人物だが、難波氏もその当時に同PROJECTでキーボードを担当しており、林氏とは同じアルバムに名を連ねたりもしている。

林氏は昨今、ポップスのアレンジャーとしてつとに有名だが、そのルーツはジャズにあり、『パーフェクト・コレクション』シリーズにおけるアレンジも、ＡＯＲ色が濃厚なものとなっている。演奏を担ったのはやはり堀井勝美PROJECT繋がりの石川雅春氏と梶原順氏、そして日野皓正グループ出身の小池修氏という、いずれもジャズ畑の実力派たち。この演奏メンバーは数年後にSOURCEというフュージョン・バンドに発展し、その方面で好評を博することになる。

もう一方の厚見玲衣氏は「パーフェクト・コレクション ソーサリアン」シリーズのスーパー・アレンジに起用された。もともとプログレ・ミュージシャンとして名を成し、その後難波氏のバンド、センス・オブ・ワンダーでキーボードを担当していた人物である。厚見氏は菅沼孝三＆永井敏己（デッド・チャップリン～W.I.N.S～FRAGILE）という、日本フュージョン界が誇る強力なリズム隊を引き連れ、思うさまテクニカルな演奏を繰り広げた。ファルコムの数あるアレンジの中で、プログレ色がもっとも濃いのは、間違いなく厚見氏のトラックだろう。

林氏や厚見氏の起用は、何も難波氏との繋がりから決まったわけではなく、結果的に繋がっていたというだけである。難波氏はきわめて多くのミュージシャンに重用

プレイヤー



たわけでも、なくなったわけでもないんです。ただ境さんが辞めて、もう分かる人がいらっしゃらなくなった。今じゃ音楽ＣＤは普通に売るよりも、ゲーム本体同梱のほうが、桁違いに枚数が出ます。それにウチは昔から、ゲームも音楽ＣＤも、他社に比べて通販の比率が圧倒的に多いんだよね。20年近くかけて約20万人のメールマガジン読者を集めるとか、地道な努力をずっとやってきたから。そういえばfacebook、去年１年間の投稿数が日本一多い企業ページがウチだった（笑）。ゲームミュージックでiTunesの登録数が一番多い会社もウチじゃなかったっけな。現在4183曲で、仕向国が111カ国。そろそろギネスに申請するかって（笑）。

石川　実は世界一がいろいろと多い会社なんです。

J.D.K. BAND 小史

加藤　アニメ版『ザナドゥ』（155ページ）の頃は、岸本友彦さんのことは知らなかったんだけど、それからしばらくして僕のところを訪ねてきたんですよ。「何かやらせてください」って、かなり強く売り込んできて。「じゃあバンドやろうか」ってことで、境さんにも話をして。

石川　その頃ゲームミュージック・フェスティバルの話がすでに来てたかもしれません。「ファルコムさんもどうですか」と。でもウチの人間じゃバンド組めなかった。

加藤　J.D.K. BANDはミス・リリア・コンテスト、ゲームミュージック・フェスティバル、あと全国ツアーでもやりましたね。楽しかったけど、なかなかブレイクは。

　だから岸本さんの役割が、企画したアルバムをまとめるっていう形にだんだん変わってきたんだよね。

石川　ゲームミュージックのお客さんがもう飽きてきてたというのもあって、全体的に売上が落ちてましたもんね。なかなかつらい時期ではあったと思います。

――そんなこんなでいったん消滅したjdk BANDが近年復活し、日本ファルコムの音楽は新しい黄金期を迎えています。バンドを復活させることになったきっかけは？

石川　「フェルガナの誓い」が出る前ぐらいに、Jill's Project（※5）の関係者から連絡があったんです。この方もウチのファンだそうで、アルバムに「イース」の曲を入れたいってことで。それで聴かせてもらったサンプルが、とてもカッコよく、これはウチと相性がいいと思って「むしろこちらのアルバムに参加していただけませんか？」と。それで「ソング・オブ・ゼメス」（79ページ）が生まれたんですよ。彼らの音には私もちょっと惚れてしまって、祇上蒼一さんにはいつかライブに出て欲しいなと思っています。で、Jill's Projectでギターを弾いている日下部さんが、昔J.D.K. BANDに参加してたって分かって「J.D.K.バンド復活(!?)」ってキャッチコピーをアルバムに付けたんですよ。上手くいったら本当にjdk BANDとしてやってもいいかもね、みたいな話をその時していたのが最初です。ちょうどその頃、小寺可南子さんの「I swear...」のレコーディングに、しばざきさんと山脇宏子さんが集まって、意気投合したらしいんですね。それで「3人で路上ライブやってもいいですか」という話が神藤由東大（※6）さん経由で来て。そしたら加藤が「どうせならしっかりしたライブを企画しないか。資金は出すから」と。それで、３人のイニシャルをとったＳＫＹっていうユニット名で、大阪で初ライブをやったんですね。次にこのＳＫＹと「フェルガナ」のゲーム音楽制作の流れが組み合わさるんです。ゲーム音楽のほうは神藤さんと一緒に、後藤明博さんっていうやっぱり関西で活躍されている凄いギタリストの方がやったりしてたんですね。それが一緒になってライブをやることになって、でも（インストもあるから）「ＳＫＹじゃ違うな」ってことで、jdk BAND復活ライブという形になったんです。そこからは小寺さんを中心に、メンバーをその都度変えながらライブ続けようよ、みたいなノリになって。岡島さんにもその時期に一度参加してもらいました。私と神藤さんで「凄くいいドラマーだね。安定してるし、次もお願いしたいね」って話してたんですけど、岡島さんその時は「ニューヨークに旅立つ」とかで断念して。その後何かの打ち上げ（※7）に岡島さんが来てくれたんです。当時「零の軌跡Evolution」で神藤さんを手伝っていた上倉紀行さんも、やはりそこにいて。いつの間にかそれに小寺さんを加えた３人で、呑んでたらしいんですね。「ファルコムネタのギャグが全然分かんない」っていう小寺さんに、岡島さんが「許せねぇ、仕込んでやるから勉強しろ！」と。そこから話が発展して「jdkTV」（※8）になり、そんな流れから岡島さん・上倉さんがjdk BANDに合流していくんですね。

加藤　バンドを積極的に売っていこうとかは、現在もあまり考えていません。もちろんお客さんの声には応えていくけど、バンドが大々的に売れる時代じゃないしね。

石川　でもウチは音楽「だけ」でもちゃんと採算とれているんです。そこは強調しておきたい。赤字覚悟の販促活動じゃないんですね。最初のＳＫＹライブからずっと。大手のゲーム会社さんでもこれはなかなかできてない。

――最近のお気に入りを挙げるとしたら？

加藤　「ポスざんまい」（166ページ）と「イースざんまい」（168ページ）かな。素晴らしいよね。神藤さんが凄すぎる。「力入れすぎだから、もうちょっと力抜いて」ってちょくちょく言ってるんだけど（笑）。こういうゲーム音楽のアレンジが、今の時代にそれなりの数売れるって凄くない？　って思うんですよ。

石川　昔は音源がショボいゆえの欲求不満を、アレンジで解消できるみたいなところがあったんですけど、今はそうじゃない。ジャズのスタンダードやミュージカル曲や映画音楽のように、良い曲だからアレンジされる。そんな風に曲を作っていきたいですね。

加藤　「ゲーム音楽＝ピコピコ」という図式からの脱却は、昔からの夢だった。ウチが作っているのはゲーム音楽である前に、普通の音楽なんだよと。やはりゲームを知らない人達も聴いてくれる曲を目指していきたいですね。ああ、そういう意味で忘れられないのが藤澤さんの『ブレブリマ』（148ページ）。ゲーム音楽としてはかなり異質だけど、個人的にすごく思い入れのある１枚でさ。当時うちの子供を寝かしつける時に、いつもあの曲を掛けてたんだけど、本当に効果があるの。

石川　藤澤先生の曲は、不思議なリラックス感があるんですよね。人間的にもふわっとしていて。

加藤　でも時々鋭いこと言うんだよね。とある出版社から楽譜を出したとき「こういう譜面を出しちゃいけません」って怒られちゃった（笑）。

――ではここで、日本ファルコム最大の謎に迫りたいと思います。「JDK」は結局、何の略なのでしょうか。

加藤　「AKB」みたいなモンです（笑）。詳しく解説しても、面白いもんじゃない。

石川　以前株主総会でもそれを質問されたことがあって、当時の山崎社長が「お答えしたいんですが『世の中



知らない方が良いこともある』とご理解いただければありがたいです」と回答したんです。株主さんは「分かりました」って席につかれましたが、実は山崎元社長も知らないんですよ（笑）。「自分が心底そう思った気持ちを伝えたので、理解してもらえた」って言い張ってます。

――最後に、これからの日本ファルコムの音楽について、何かひとことお願いします。

加藤　今でもこっち方面の仕事は、とても楽しんでやっています。会社も今年で32年になりますが、やり続けるのは得意なんですよ。そしてその間に赤字は一回もないし、お金も借りたこともない。「だから伸びないんだ」って言われるとスイマセンってなるけど（笑）。ただタニマチ的なやり方にはしたくない。（しっかり手間をかけて作ったものを）ちゃんとお客さんがお金を出して聴いてくれる。これに勝る喜びはないです。ゲームも音楽も「マーケティングなんか必要ねぇ！　自分達で市場を創りだすんだ！」っていう心意気で、これからも面白いものを作っていきますよ。

※1　AppleⅡ　アップルが1977年に発売した、世界最初の完成型パソコンのひとつ。Macintosh以前の主力機で、累計500万台以上が生産された。「ディスク・ドライブ込みで、当時60万円。しばらくは家でも会社でもコンピューターだったので、家ではエンターテイメント用途に絞りました。ゲームをやり始めたのはそこからですね」（加藤氏談）

※2　「太陽にほえろ！」　70年代～80年代にかけて大ヒットした刑事ドラマ・シリーズ。大野克夫が手がけたテーマ曲の強烈なインパクトで知られる。劇中曲もこのテーマ曲の変奏が多かった。

※3　スペクトラム　1979～1981年に活躍した伝説のブラス・ロック・バンド。詳細は120ページにて。

※4　鳴瀬喜博　チョッパー・ベースの名手として知られるジャズ／フュージョン系のベーシスト。カシオペアのメンバーでもある。

※5　Jill's Project　岡田正志氏が率いる様式美ヘヴィメタル・バンド。

※6　神藤由東大　近年におけるアレンジ楽曲の大半を手がける、神戸在住のコンポーザー。オーケストラやシンフォニック・ロックで腕前を振るう。

※7　何かの打ち上げ　2011年10月9日、調布グリーンホールのjdk BANDライブと思われる

※8　jdkTV　2011年に始まったネット動画番組。最初は岡島氏・上倉氏・小寺氏の3人が非公式に始めたものだったが、第4回からファルコム公認となる。

――音楽レコード制作へ至る経緯をお聞かせ下さい。

加藤　最初、ゲームソフトはカセットテープで販売されていました。そのダビング請負業者がレコードのプレスもやっている関係で、レコード会社さんと付き合いがあったんですね。それで「ウチもレコード出したいんだけど」って紹介をお願いしたら、当時の担当者には、ウチの規模とか知名度じゃあ無理だと判断されたのか「ありえません」って言われた。それでも食い下がって上司に紹介していただいて、大手レコード会社さん各社に営業して回ることになったんです。僕は図々しく「できれば社長に紹介を」ってお願いしてたんだけど（笑）、本当にそうしてくれたところも三割ぐらいあった。そして意外や意外、どこも「やりましょう！」って言うんです。じゃあ全部やろうって、色んなところから出していくんですね。なかでもキングレコードさんが特に熱心だった。紹介してもらった時も、こっちはまだまだ若造なのに役員の方が３～４人出てきて驚きましたね。それでレコードを出すことが決まって、境富士雄さん（138ページ、後年ファルコム・レーベルを設立）が担当になって。境さん、当時平社員で、隅っこの方で燻っていたんですよ。

――音楽メディア展開の第1弾、「ザナドゥ」のイメージソング（24ページ）は、キングレコード側の発案で？

加藤　そうです。「ザナドゥ」（を何かのスタイルでアレンジする）なら、ヘヴィメタ以外考えられないじゃない（笑）。僕も好きだしそれでいいんじゃないって。この曲で「自分達のゲームにヘヴィメタは合うな」と思いました。（ジャケットを指して）このロゴ、僕が描いたんですよ。最初デザイナーさんにやってもらったんだけど、どうしても気に入らなくて、休日出社して。兄が絵描きだったこともあり、多少その辺の知識があったんです。

石川　音も絵もプログラムも何でも分かるから、下の人間はすごくやりにくいんです（笑）。音質にも厳しくて。

加藤　オーディオマニアでもあるからね。でも、すごい音楽を書く人でも、意外とオーディオにはこだわらなかったりするよね。故・藤澤道雄さんが、そうだった。

――次に「イース」などのサントラ盤が出始めるわけですが、最初はよく、同じゲームのサウンドトラックが別々のレコード会社から同時期に出たりしていました。

加藤　発売日のコントロールまではしていませんよ。「排他的な契約はしない」っていうのが僕の信条です。

石川　レコード会社に横の繋がりがあったので、そっちで調整してたのかも。何のサントラだったか、ある会社で録音したマスターを、別の会社でも使ってましたしね。

――キングレコード時代、アルバムの企画は加藤さんによるものも多かったそうですね。

加藤　最初の「ザナドゥ」以降は、僕らからの発案がほとんどだったんじゃないかな。それに対して境さんが「こんなミュージシャンがいますよ」と。こちらから「誰かにやってほしい」ということは、あまりなかった。

――奥慶一さんとか元スペクトラム（※3）の方々がよく使われたのは、加藤会長の好みでもあったと、境さんが。

加藤　境さんから「そのあたりの人達もある程度は使えますよ」と聞いて驚いたんだよね。鳴瀬喜博（※4）さんとかもそうだった。「スペシャル・ボックス'89」（146ページ）でデビッド・マシューズの企画を入れてくれたのも、僕がジャズ好きだっていう話をしたからなんだよね。

石川　わりと大人っぽいアレンジが多いのは、加藤の趣味が出たところも多少あると思います。チャリートさんが歌った"All Because of You"（28ページ）も、最初「マリーンに歌わせられない？」っていう話だったんですよ。加藤が好きだから。

――加藤さんが特にお気に入りだったアルバムは？

加藤　皆それぞれに好きなんだけど、自分達で作ったっていう意味では、「サラウンド・シアター・ソーサリアン」とか忘れられないよね。ドラゴンの羽ばたきの音とか作って入れたっけ。ドラマＣＤといえば、すごい声優さんを一杯集められたのは、大月俊倫さん（スターチャイルド。現キングレコード専務取締役）のおかげだね。けど、ファルコムのファン層には声優さんじゃ売れないっていうことが分かっちゃった（苦笑）。

石川　今だったら喜んでもらえたのかもしれないですね。当時の出演者の皆さん、結構憶えて下さってます。子安武人さん（「空の軌跡」オリビエ役）には「僕が死ぬ前に完結してね。全うしたいから」と言われてます（笑）。

加藤　それから「ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン」（134ページ）の井上大輔さん。もう亡くなりましたけど、ちょっと歌謡曲っぽい哀愁のある音が良かったかなあと。オヤジ心をソソるというかさ。鳴瀬さんのチョッパー・ベースも良かったね。

石川　でもね、加藤と私がレコーディングで「こりゃかっこいい」と思っても、CDになってみると他のスタッフに「ギターでグチャグチャにするのはもう止めて」って言われたりするんですよ。あれはショックでしたね。

加藤　お客さんにもそういう人はいる。だから「もっと行きたい！」というところを敢えて抑えて、分かりやすくしないとダメなんだよね。そういう意味ではやはり羽田健太郎さんの交響曲（96ページ）が一番良かったかな。あれは大人にも子供にも分かりやすいし、色々パロディっぽいものが入っていてサービス精神旺盛で。あの後、羽田さんも超有名になっちゃったけど。

――生オケといえば、ロンドン交響楽団（98ページ）。

加藤　あれは僕よりも、境さんの下にいた当時の担当者がやりたかったんだろうな。立ち消えになったけど、あの後プラハに行くっていう話もあったんだよ。服部隆之さんは羽田さんよりもっとクラシックっぽいんだよね。ずっと待ってないと、いいところが出てこない。

――寺嶋さんのもかなり難しいですね。アカデミックで。

石川　キングのディレクターが「面白い人がいるんです！」って持ってきたデモに、私はびっくりしましたよ。「イースⅡ」のオープニング、打ち込みとは信じられない出来で。特に胡弓とか。あの１曲が衝撃的で「スペシャル・ボックス'92」（126ページ）でやろうって話に。

――ボーカルものとかはどうでしょうか？

加藤　まず森口博子さんの「ソーサリアン」（146ページ）だね。レーベル設立発表会の時にあの３曲を歌ったのが忘れられない。まあアテレコなんだけど、いきなり歌から始まる「ジョセフィーヌ」を、どうやってアテるのかなと思ってたら、ちょっと後ろ向いた態勢から歌い出すんだよね。「ああ、なるほど！　凄いなこの娘」と。あの頃はまだあまり芽が出てなくて、話してみたら「今年上手く行かなかったら、もう田舎へ帰る」って言ってたのに、急にバラエティとかで大ブレイクしちゃって。

石川　次もお願いしますと言ってたんですが、スケジュール空いてないってことで、なくなっちゃったんです。

加藤　もう１人、誰も憶えてないだろうけど広谷順子さん。最初、杉本理恵さんの仮歌を入れてたんですが、収録にも付き添っていて、教えている時の歌が上手くて。それで「この人にもお願いしたい」と思ったんですね。僕はずっと音楽やっていたせいもあって、有名無名よりも上手い下手にこだわってしまうんです。大ヒットを狙うよりも、自分達が満足できるものをやっていきたい気持ちが強い。

――米光亮さんについては？　加藤さんは米光さんのアレンジをずいぶん気に入っていらっしゃったとか。

加藤　米光さんは職人的だったなあ。ケレン味がないというか、テクノっぽくビシッとキマっている。生楽器のアレンジは、どんなに良くても「何かちょっと違う」ってなりやすいけど、米光さんのは、まるでそのままじゃない。もしずっとお願いできるなら、したかったね。

――94年ぐらいを境に、米光さんはじめ、アレンジャーの顔ぶれがガラッと変わってしまいます。

石川　ゲームミュージック・ブームが一息ついて、CDが売れなくなってきたのが一番大きいでしょうね。

加藤　そうすると、お金掛けずに作んなきゃいけないから、打ち込みっぽいものが主流になってくる。寺嶋さんが増えてくるのも、そういうことだよね。

石川　レコード屋さんが棚をどんどん縮小していって。

加藤　そういえば黄色地にファルコム・ロゴっていう帯のデザイン、（棚での存在感を出すために）僕が考えたんですよ。キングレコードの時にね。出すたびに違うデザインだったので。

――やがてキングレコードがＣＤ発売に消極的になってきて、ついに自社レーベルに移行するわけですが。

加藤　皆さんに誤解されているんだけど、メジャーからインディーズに移ったわけではないんですよ。それだと採算性が悪くなって、企画自体が立ち上げにくくなるじゃないですか。そうじゃなくて（キングからの発売本数が減ってきたので）ウチでも独自に作れるように契約変更してもらったんです。そしたらその頃からゲームミュージックがどんどん先細りになって、自分達ばかり作ってキングさんが全然作らなくなっちゃった。そういうわけで、キングレコードのファルコム・レーベルは移っ





自身も音楽少年だった ファルコム音楽の精神的父（スピリチュアル・ファーザー）

ファルコム スペシャルインタビュー 01

加藤 正幸（かとう まさゆき）

日本ファルコム株式会社　会長

1982年に日本ファルコムを設立。
創業から30年を経て会長職となった現在も、音楽制作における陣頭指揮を執り続ける。

「音楽の日本ファルコム」。
そう呼ばしめるまでの道筋を整えたのは、他ならぬ加藤会長その人である。
「ゲーム音楽も普通の音楽も根本的な違いはない」という理念のもとに生み出されてきた
4000曲以上の楽曲は、日本ゲーム音楽界の至宝といっていいだろう。
その徹底したこだわりはいかにして生まれ育まれたのか。
サウンド・チームの中核的人物である石川三恵子取締役にもご同席をいただき、お話を伺った。

――「音楽の日本ファルコム」の根底にあるのは、加藤さんご自身の音楽に対する強い情熱だと思います。

加藤　実は10代の頃から、仕事で音楽をやっていたんです。ナイトクラブみたいなところに演奏の仕事がたくさんあった時代で、趣味が高じてというより「食うためのアルバイト」としてわりと実入りが良かったから。そもそも兄が、やはりそういう仕事を食うためにやってたんですよ。30歳位で本来やりたかった挿絵画家として生活できるようになり、音楽辞めるんですけど、僕が音楽始めたのはその影響です。当時はロカビリーの時代でインスト中心でした。この頃即興演奏を勉強するためにジャズを聴き始め、以来今日まで愛好しています。自分がやっていた楽器は、スティールギター。あまり上手くないんだけど、主にメロディーラインを担当していました。当時からこういう電気を使う楽器に興味があって、ハモンド・オルガンとかも気になっていました。そういうものへの興味とコンピューターへの興味は、当時しょっちゅう行っていた秋葉原で繋がってます。シンセサイザーが出てきたときもやはり興味は持ちました。冨田勲さんの『惑星』は何回聴いたか分からない。

――で、いろいろ仕事を移りながら、プログラマーに。

加藤　自動車会社のコンピューター部門に入って、後半は海外駐在としてバンコクに３年余りいたんですが、その時Apple Ⅱ（※1）に出会ってカルチャーショックを受けました。そこからお金をコツコツ貯めて、日本に帰ってきて買うんです。その後無謀にも脱サラし、Apple Ⅱの本体とともにゲームも輸入販売してたんですけど、それを自分でも散々遊び倒したのが、今日に至る道の始まりです。

　で、ゲーム制作するようになってすぐ「ちゃんとした楽曲を入れたい」と思うようになりました。ゲームから取り出しても曲として独立して聴けるようなものをです。でも『ザナドゥ』まではハード的にできなかった。『ザナドゥ』は1曲しかないけど、曲数が増えすぎるのは、実はあまり好きじゃないんです。（ゲームをやる側も）少ないほうが印象に残りやすいし、（音楽を作る側も）少数にコンセントレートして作りこんだほうが良いものができると思うから。「『太陽にほえろ！』（※2）だって１曲だぞ」っていつも言ってます（笑）。ただ、今はもう諦めたけどね。ゲーム制作側はどうしても「ここにもあそこにも曲を入れたい」という意識が働いて、曲をたくさん作り過ぎちゃうんだよね。で、『ザナドゥ』の時はまだ社内に作曲者がいなかったんだけど、その後少しずつ集まってきて。その時に僕が、今後の曲作りのルールみたいなものを作ったんです。

ファルコム音楽三原則

- ●一度聴いたら忘れられない思わず口ずさんでしまうメロディ
- ●ここぞというところに、グッとくるサビ
- ●起承転結が感じられる構成

加藤　ウチにメロディアスなものが多いのは、こういう縛りがあるからです。もちろん全てがこうである必要はないんだけど、こういうのがあったほうが、（クオリティチェックを）システム的に動かしやすいでしょ。それに一度考えた基準はずっと通用するし、３つ程度なら変える必要もない。

石川　作り手はこれが身に染み付いてますね。「思わず口ずさんでしまう」っていうのは、広い意味で。jdk BANDの岡島俊治さんともよく言ってるんだけど、メロディーじゃなくてリズムを歌っちゃう曲っていうのもありますよね。『イース』でいうと「To Make The End of The Battle」「鐘突き堂」「ダームの塔」とか。

加藤　作曲で煮詰まっている人に僕はよく「いったん全部止めて、単音で曲作ってみろ。それでいいものができたら、そこからスタートしろ」って言うんです。理には適っていると思うんだけど、たいてい作ってる本人はギョっとして仰け反るね。

　何を作るにも「チェックするときに判断しやすい」っていうのが基本だと思うんです。僕らのゲーム制作は、まず多くの人に理解されるものを目指しているのであって、芸術を目指しているわけじゃないから。芸術家は死後評価されるのでも構わないけど、僕らは今作ったものを、今理解されなきゃいけないんです。だからまず職人として一流の腕を見せなきゃいけない。

石川　音楽でも何でも、入社時からプロとして扱うのがファルコム流です。プロとしての仕事をきっちりこなして、ステップ・アップして、そこで初めて好きなことができるようになる。そういう考え方が根幹にありますね。

加藤　ゲームミュージックの場合は、それしか聴かない人も多いから、より分かりやすく作らないと受け取ってもらえない。もっとも「通俗的」と「分かりやすい」の境界はなかなか難しいけどね。

――ＦＭ音源が登場した時の印象はどうでした？

加藤　最初は「面白い音が出るけど、まだまだ曲を音源に合わせてやらないといけない」と思っていました。音源ドライバーを組むことで、初めて独特の音と曲が生まれるようになって、新しいと感じられる音楽になったと思います。また制約の中で作ったからこそ面白くなったところはあると思いますね。PSGでもFM音源でもスラーみたいな（滑らかな）音が不得意で、テンポを速くしないとなかなかまとまりのある音が出ない。だからどんどん速くなっていった。アレンジ・バージョンを演奏する人達が「これじゃ弾けない」って困るくらい。

石川　昔のアレンジは、そういう面ではヌルいでしょう。今のjdk BANDは、全部ゲームと同じテンポでやってますよ。そこがあの人達のテクニックの凄さです。

加藤　それと岡島さんの体力（笑）。ゲーム音楽しか聴かない人は、テンポの速い曲に耳が慣れちゃってて、普通のテンポでは満足できなかったりしますね。一般の音楽との明確な違いがそういう形で出てくるのは、面白い。







月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.30

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
ライティング	宮崎洋平 hally
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社